

Da 19 anni al vostro servizio

VIDEOGIOCHI PER PC

234

Maggio '08

Edizione Solo Carta - € 3,99

Edizione con DVD - € 7,90

THE GAMES MACHINE

Maggio '08

€ 7,90

TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. D.L. 352/2003 (CONV. IN L. 27.02.2004, N° 46), ART.1, COMMA 1, DDB MILANO

THE GAMES machine

RAINBOW SIX VEGAS 2

Le squadre speciali di Ubisoft di nuovo sui nostri computer!

ALIENS COLONIAL MARINES

Il terrore xenomorfo sta per tornare più letale che mai...

WARHAMMER ONLINE

EA Mythic mostra a Parigi come si combatte contro Blizzard!

SOLO SU TGM!

FALLOUT 3

Faccia a faccia con Bethesda per sapere tutto del suo attesissimo blockbuster!

DOSSIER

IL MERCATO SECONDO THQ - UCRONIE: QUANDO I "SE" DIVENTANO STORIA

THE GAMES MACHINE N°234 - MENS - ANNO 19-08 € 7,90

Sprea
editori
ITALY



9 771129 232306

M-DIS DISTRIBUZIONE MEDIA S.P.A. - MILANO

WWW.TGMONLINE.IT

v. 7-0

DISBAND!

■ Stefano Silvestri stefanosilvestri@sprea.it

Alle volte, durante le cene con gli amici, mi diverto a vedere le loro facce quando parlo dei videogame. Quello che per noi è un mondo abituale, le cui dinamiche ci paiono note e prevedibili, si rivela essere agli occhi dei non giocatori qualcosa di strabiliante, nonostante ormai il nostro medium sia diffuso, stando alle ultime statistiche, in ben otto milioni di famiglie, ovvero il 34% della popolazione italiana.

Qualche settimana fa mi trovavo ospite di una cara amica e di suo marito, e proprio discutendo della nuova console di Nintendo, la conversazione ha preso una svolta imprevista, finendo sugli MMO. Questo genere, del quale vi parlo occasionalmente da anni, è per me tuttora motivo di interesse semplicemente perché quasi mai uguale a se stesso. E non tanto per i videogiochi che lo popolano, quando per le dinamiche che lo contraddistinguono. Le persone, prese singolarmente, mutano quando inserite in un contesto sociale, e una volta identificate alcune variabili è molto interessante guardare come si comportano, quasi fossero sotto una virtuale lente d'ingrandimento. Queste stesse leggi le si possono riscontrare anche nel mondo dei videogiochi e in particolare in quello dei MMORPG: in fin dei conti essi non sono altro che comunità composte da decine di migliaia di persone e sono quindi paragonabili a piccoli paesi di provincia dove magari, anziché commentare la maleducazione del vicino di casa, si discute delle volgarità che si leggono nella chat generale. O ancora, dove anziché spettegolare sulla fuoriserie acquistata dal notevole della zona, si scruta, spesso con un certa invidia, la nuova mount epica

del membro della tal gilda "droppata" in quel dungeon dove, se tutto va bene, noi arriveremo solo che tra qualche mese. I parallelismi potrebbero proseguire ma il concetto è che le dinamiche sociali delle persone da un lato del monitor non sono poi così dissimili da quelle riscontrabili dall'altro lato, e a ben pensare è quasi ingenuo pensare che il contesto di finzione che permea un videogioco porti a effetti taumaturgici sulla mentalità dell'uomo medio.

Se tutto ciò è già sufficiente a stupire i miei occasionali interlocutori, il vero "coup de grâce" è rappresentato dalla descrizione delle gilde, cosa che lascia regolarmente a bocca aperta. Per i non giocatori è infatti difficile pensare che esistano gruppi di persone che si sacrificano nella vita di tutti i giorni per conseguire un obiettivo virtuale quale può essere il raggiungimento dell'end game, piuttosto che la supremazia in un'Arena. Le dimensioni di queste organizzazioni variano a seconda del gioco e del fine ultimo che si prefiggono: a DAoC sono stato membro di gilde di 16 persone esclusivamente votate al combattimento contro altri giocatori, mentre a World of Warcraft sono attualmente parte di un gruppo di oltre centoquaranta persone dedite al PvE. Queste, volendo insistere nel parallelismo sociologico, è come se fossero le famiglie che popolano il paese virtuale di cui sopra, e i legami tra i loro membri sono di tutti i tipi: comunanza di interessi, amicizia, alle volte amore, altre anche solo consuetudine. Questi fattori, nel loro insieme, formano un intreccio che dà vita a dinamiche molto più turbinate di quelle che riscontriamo nella vita di tutti i giorni.

Nel ruolo del patriarca che cerca di tenere la famiglia unita, cercando di ricomporre i contrasti che inevitabilmente si vengono a creare tra persone di età ed estrazione spesso diametralmente opposte, abbiamo il capo gilda, una persona animata da sentimenti riconducibili alle più varie nature. C'è chi nella vita vuole esercitare un ruolo di comando, e poco importa se ciò si concretizza solo nei mondi simulati dai computer; c'è chi vuole invece creare un ritrovo per amici, una specie di pub digitale dove trascorrere qualche ora all'insegna dello svago, e che importa se non si avrà mai la spada vinta dal boss finale del gioco! C'è chi infine, mosso da indomabile ambizione, vuole gestire la gilda top del server, quella che per prima vedrà l'end game, quella i cui elementi sono tutti vestiti coi pezzi d'armatura più rari e potenti ("griffati", diremmo nella real life). Lo spirito è lo stesso dell'imprenditore che crea un'azienda di successo e il criterio di assunzione del personale è altret-

tanto selettivo: ovviamente non parliamo di laureati con master prestigiosi nei loro curricula, ma di persone disposte a garantire una presenza sei giorni alla settimana, con orario di lavoro, pardon, di gioco, dalle otto di sera all'una del mattino.

Quale che sia l'estrazione dei capi delle gilde, tanto quanto di coloro che ne fanno parte, c'è un denominatore unico che accomuna questa variopinta realtà, che è poi anche il titolo dell'editoriale: il "disband". A differenza delle famiglie vere e proprie cui le ho finora paragonate, di solito le gilde durano un paio di anni al massimo, dopodiché scoppiano, logorate dai litigi tra le correnti interne che si vengono regolarmente a creare; oppure, frustrate dalla mancanza di risultati o dalla stanchezza che sopraggiunge quando, di seguito all'immancabile patch, viene introdotto l'ennesimo dungeon che sposta il traguardo in avanti ancora una volta; infine, le gilde muoiono alle volte decapitate dai loro stessi capi che, stanchi di gestire le beghe di decine di persone, se non centinaia, alzano la bandiera bianca di fronte a quello che ha smesso di essere un hobby per diventare un lavoro a tempo pieno, per giunta non retribuito.

Sia quel che sia, è nel momento del "disband" che emerge il vero animo della gente: c'è chi, furbamente, abbandona la barca appena avverte che sta per affondare, cercando una nuova sistemazione prima che una massa di disoccupati digitali cerchi un nuovo impiego, seguendo dinamiche del tutto analoghe a quelle del mercato del lavoro.

C'è chi invece decide di restare, cogliendo opportunisticamente l'occasione di salire nella gerarchia interna della gilda e diventare un titolare là dove prima si doveva accontentare del ruolo di riserva. Infine c'è chi, pur consapevole di come le cose andranno a finire, sceglie di restare fino alla fine, come segno di rispetto verso i compagni di mille avventure e perché quei personaggi virtuali, dei quali si conosce solo la voce sentita in Ventrilo o TeamSpeak, sono diventati un po' degli

amici, anche se magari non li si è mai visti di persona.

Anni fa mi è accaduto di lasciare la mia prima gilda di DAoC una volta intuito che la sua fine era ormai prossima: nonostante sulla carta la mossa si sia rivelata corretta, perché così facendo trovai posto in un gruppo più competitivo, ricordo oggi come fosse ieri la delusione nella voce dei miei compagni quando comunicai che me ne sarei andato. Si chiamavano YCC, li salutò e gli dico che mi dispiace, anche se ormai sono passati molti anni. Di quell'esperienza ho però fatto tesoro, e ora che la mia gilda di World of Warcraft è sull'orlo del disband ho deciso che mi comporterò diversamente, che resterò fino alla sua probabile conclusione. D'altronde ho avuto la stessa moto per sedici anni, convivo insieme a quella era la mia compagna di banco al liceo e sono da tredici anni qui con voi, su queste pagine. Alla propria natura non si comanda...

Le gilde, pur su scala ridotta e ancorché incastonate in un contesto digitale, sono allora uno specchio della società moderna, con tempistiche accelerate dal fatto che la virtualità delle interazioni attenua i legami che si vengono a creare. Lo spaccato che ne emerge, dopo anni di militanza nel mondo dei MMORPG, non è dei più edificanti: gente che va e che viene mossa solo dal tornaconto personale, infantili faide interne dettate dall'assegnazione o meno di quell'oggetto (virtuale) al tal giocatore, atteggiamenti egoisti dove si chiede aiuto agli altri ma si è disposti a darne poco in cambio.

Nella loro specularità con la realtà, però, i giochi di ruolo di massa fanno sorgere concretamente il timore che le prossime generazioni di adulti agiranno nella vita di tutti i giorni allo stesso modo in cui, da giovani, si sono comportate "in game". Chi si domanda come sarà la società civile del domani, può trovare nei videogame di oggi alcune risposte... e iniziare magari a sviluppare gli opportuni anticorpi.

Le gilde sono uno specchio della società moderna, con tempistiche accelerate dal fatto che la virtualità delle interazioni attenua i legami che si vengono a creare

ADSO!	145
BACKSTAGE	146
BOVABYTE	138
BUDGET ZONE	110
CONSOLEMANIA CORNER	128
EUFORIA PARADOSSA	137
FRAGZONE	112
GEEK ZONE	133
GIOCO ALLEGATO	6
HARDWARE	120
EDITORIALE	3
INTRO PREVIEW/REVIEW	32
LAST MINUTE	30
MEDIA MACHINE	130
MOBILE ZONE	136
RAFFOSENTIQUA	143
REPLAY	132
TALENT ZONE	134
TECNOTGM	126
TGM AFTER	108
TGM MAIL	140
TGM ONLINE	12
TRY & BUY	111
VOCI DI CORRIDOIO	14

SOMMARIO

FALLOUT 3

Le vie delle PR sono infinite ed è per tale ragione che in questo numero, dopo mesi di contatti, scambi di email e accordi pianificati col calendario alla mano, siamo riusciti a intervistare Emil Pagliarulo, Lead Designer di Bethesda, il quale ha lungamente risposto a tutte le domande che il buon Ivan Conte gli ha posto in merito a Fallout 3. Il fatto è che in questa circostanza Bethesda non si è interfacciata direttamente con noi, ma si è appoggiata a una società di PR inglesi, che a sua volta si è sentita con un distributore nazionale, il quale ha infine contattato noi. Se già questo triplice passaggio un po' vi lascia sorpresi, sappiate che pochi giorni fa sono stato contattato da una software house che mi ha detto, informalmente, di avere acquisito i diritti del gioco per l'Italia (non ne faccio il nome perché al momento in cui scrivo non è ancora possibile ufficializzarlo). Non solo, ma ha invitato TGM a una "prova su strada" di Fallout 3. Quando? Il giorno dopo che andremo in stampa con questo numero!

Non stupitevi quindi se il mese prossimo troverete un altro articolo su questo gioco ma ricordatevi piuttosto, come dicevo poco sopra, che le vie delle PR sono infinite...



40

120

HARDWARE

Come ogni mese, il buon Paolone ci delizia con le ultime prelibatezze hardware disponibili sul mercato. Più che procedere alla loro elencazione, vorrei però lanciare un grido d'allarme sulle ultime schede video. Guardate anche solo quelle recensite questo mese: ormai sono dei malloppi enormi, ingombranti, rumorosi e costosi. Coi soldi necessari ad acquistare il modello di punta di questo mese, un casual gamer si porta a casa due Nintendo Wii, e ancora gli resta qualcosa in tasca. E poi ci lamentiamo che quello PC è un mercato in contrazione?



WARHAMMER ONLINE

Il buon Mascalzone vola a Parigi per assistere a una nuova presentazione di Warhammer Online e se ne torna a Milano più o meno con gli stessi dubbi coi quali ero tornato io da Washington. La sensazione dominante, comunque, è che DAoC non possa più essere replicato al giorno d'oggi, ed è un vero peccato.

46



ALIENS: COLONIAL MARINES

Complice una cassiera compiacente, entrai al cinema a vedere il primo Alien di Ridley Scott che avevo appena nove anni. Gli incubi aventi per oggetto le splendide creature di H.R. Giger mi perseguirono per anni, e finora, lo ammetto, non sono mai riuscito a finire un gioco di questa serie. Ce la farà stavolta?

52



LEGO BATMAN

Insieme a Project Origin, questo titolo segna l'ingresso (o sarebbe meglio dire il ritorno) della Warner nel mondo dei videogiochi. Intrigante, in proposito, il finanziamento di 500 milioni di dollari ricevuto da un fantomatico finanziatore di Abu Dhabi. Non sareste curiosi di sapere di chi si tratti? Io sì!

60



WWW.TGMONLINE.IT
ANNO 19 N. 234 MAGGIO 2008

DIRETTORE EDITORIALE

Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR

Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE

Stefano Silvestri, stefanosilvestri@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE

Davide Tosini, iltoso@sprea.it
Claudio Todeschini (Vice TGMonline),
keiser@sprea.it

REDATTORI

Mirko Marangon, tmb@sprea.it
Raffaele Sogni, raffo@sprea.it
Ivan Conte, kikko@sprea.it

IMPAGINAZIONE

Riccardo Reccagni

SEGRETERIA DI REDAZIONE

Dario Ronzoni, darioronzoni@sprea.it

HANNO COLLABORATO

Adso Da Melk, adso@sprea.it
Paolo Besser, paolone@sprea.it
Davide Comunello, davidecomunello@sprea.it

Jacopo Prisco, jps@sprea.it
Matteo Lorenzetti, elvin@sprea.it
Giuliana Molteni, giulianamolteni@sprea.it
Massimo Monti, ilvlad@sprea.it
Massimo Nichini, nkz@sprea.it
Massimo Svanoni, xam@sprea.it
Tobia Bearzotti, tobix@sprea.it



Sprea Editori S.p.A.
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1
Fax (+39) 02.926263147
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA

Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

RAINBOW SIX: VEGAS 2

Il tattico di casa Ubisoft torna nella sua versione edulcorata sui nostri monitor con una performance rispettabilissima ma cui manca quel guizzo per assurgere agli onori della cronaca. Con R6:V2, comunque, siamo di fronte all'ennesimo gioco che sfrutta l'Unreal Engine, il che comincia a sollevare qualche dubbio. L'adozione di quello che è ormai uno standard non starà forse causando un appiattimento videoludico a livello tecnico? Perché diciamo, non sono in molti là fuori ad avere la capacità di apportare personalizzazioni di rilievo a un motore grafico che ormai sta generando molti giochi fotocopia. L'esigenza di una valida alternativa si fa sempre più palpabile, anche se all'orizzonte oltre al defilato Carmack e soci non si vedono soluzioni...



SAM & MAX 5

Con "What's New, Belzebub?" si chiude anche la seconda stagione del dinamico duo di Telltale Games. Volendo fare un consuntivo, possiamo dire che lo standard qualitativo della prima è rimasto pressoché inalterato, ma che inizia ad affiorare una certa routine. Una terza stagione richiederà qualche novità in più.



DOSSIER THQ

Il buon Elvin pone una serie di domande a Ian Curran, Vice Presidente di THQ, circa il presente e il futuro della sua azienda. Tutto ok, non fosse che questa dovrebbe essere la prima di una serie di interviste "ai più alti livelli" dei publisher di tutto il mondo: dovrò farvi passare la sua lista dei contatti!



ADSO

Sono un paio di numeri che il nostro (ex) vogatore varesino scrive dei pezzi che non solo trovo particolarmente azzeccati, ma nei quali mi identifico quasi totalmente. In quello di questo mese, poi, la comunione ha dell'incredibile. E se penso che pure nella real life stiamo vivendo un'esperienza molto importante...



ABBONAMENTI

Disponibili solo in versione con DVD.
Si risponde solo alla mail
customer@sprea.it
o al fax 02/700537672
www.sprea.it/abbonamenti

ARRETRATI

Disponibili solo in versione con DVD,
entro un anno dalla pubblicazione.
Si risponde solo alla mail customer@sprea.it
o al fax 02/700537672

STAMPA

Grafiche Mazzucchelli, Seriate (BG)

CARTA

Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUTORE

M-Dis Distribuzione Media S.p.A. - Milano

THE GAMES MACHINE

Publicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 numero 587
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale -D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46)
art. 1, comma 1, DCB Milano
Una copia: euro 3,99; edizione DVD 7,90

DIRETTORE RESPONSABILE

Luca Sprea

COORDINATORE DI REDAZIONE

Paolo Paglianti paolopaglianti@sprea.it

Copyright Sprea Editori S.p.A. La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spetanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03)

Nel vigore del D.Lgs. 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della

legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.

L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

PREVIEW

ALIENS: COLONIAL MARINES	52
EUROPA UNIVERSALIS: ROME	64
FALLOUT 3	34
LEGO: BATMAN	60
LEGO: INDIANA JONES	58
RECOIL RETROGRAD	66
RED FACTION: GUERRILLA	70
WARHAMMER AGE OF RECKONING 44	
WORLD IN CONFLICT	
SOVIET ASSAULT	62
WORLDSHIFT	42

REVIEW

AFFARI TUOI	105
AGON 1-3	86
C&C 3: L'IRA DI KANE	80
JACK KEANE	88
KINGS OF CLUBS	96
LAST OF THE PATRIOTS 2	104
NINJA REFLEX	
STEAMWORKS EDITION	83
RAINBOW SIX: VEGAS 2	74
REAL DANGER	102
RIS: DELITTI IMPERFETTI	91
SAM & MAX 5	84
SEVEN KINGDOMS CONQUEST	100
SPIDERWICK: LE CRONACHE	92
WARRIORS OROCHI	94

DOSSIER

A RUOTA LIBERA: DENTRO THQ	26
UCRONIE VIDEOLUDICHE	20



SVILUPPATORE: HD Publishing PUBLISHER: Sierra
 MULTIPLAYER: LAN, Internet LOCALIZZAZIONE: Completa

IN ALLEGATO CON TGM: FEAR + EXTRACTION POINT + PERSEUS MANDATE

Tre giochi al prezzo di mezzo. E poi non dite che quelli di The Games Machine non vi vogliono bene...

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: 1,7 GHz (2,5 GHz) RAM: 512 MB (1 GB) Spazio su HD: 5 GB
 Connessione: ADSL Scheda Video: Radeon 9000/GeForce4 (no MX), 64 MB (Radeon 9800/GeForce 6600 128 MB)

F.E.A.R. è uno degli sparatutto più acclamati di sempre. Uscito nel 2005 dopo mesi di interminabile attesa, è diventato immediatamente un classico grazie alla sua atmosfera tesa all'inverosimile, capace, forse più di qualsiasi altro videogioco uscito in quel periodo, di cogliere sempre il

giocatore alla sprovvista, instillando nel suo cuore momenti di genuino terrore. Già, perché FEAR non si limita a far sbucare lo zombi dall'oscurità: crea situazioni di panico ricorrendo ai più biechi trucchi della cinematografia horror, smontando le certezze di chi sta di fronte al monitor, ponendolo

<http://www.whatistfear.com> ■ Paolo Besser giocoallegato@sprea.it

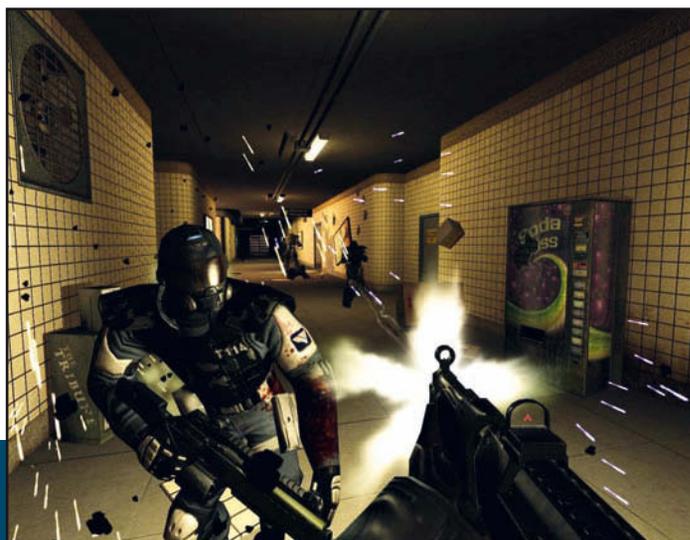
in situazioni apparentemente senza via d'uscita dove il vero nemico, oltre a quello disegnato

sullo schermo, sarà il panico. Un capolavoro che conta due degne espansioni e che noi di TGM, per

FEAR È UN GIOCO DALL'ATMOSFERA INCREDIBILE, ALLE VOLTE FIN TROPPO TERRIFICANTE!

CD QUASTI O MANCANTI?

I CD e i DVD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un supporto è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. In tutti questi casi, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando un'email all'indirizzo aiutocd@sprea.it. Ricordatevi di specificare sempre il titolo del gioco difettoso, la rivista e il mese di pubblicazione: ci aiuterà a sostituirlo nel più breve tempo possibile. Per tutti gli altri tipi di problemi tecnici, potete mandare anche un'email all'indirizzo giocoallegatotgm@sprea.it. Prima richiedere la sostituzione, però, controllate sempre il box "TGM\SUPPORT" e il sito <http://giocoallegato.tgmonline.it>, magari la soluzione del problema è già lì!

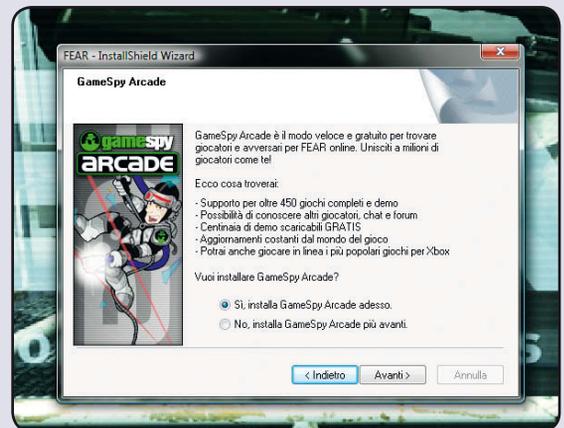


🔦 I soldati dell'Armachan cercheranno in tutti i modi di difendere il loro capo. Non ci resta che sopprimerli a mitragliate.

INSTALLAZIONE E AGGIORNAMENTO

WINDOWS 2000/XP/XP64/VISTA

1. Inserite il DVD del gioco nell'apposito lettore, la procedura di installazione dovrebbe partire automaticamente. In questo caso saltate al punto 3.
2. Per mezzo delle Risorse del Computer, aprite i contenuti DVD ed eseguite il programma Autorun.exe (vedi foto).
3. Alla comparsa del menu iniziale, scegliete "Installa"
4. Fate scorrere tutto il testo del contratto di licenza fino all'ultima riga. Quando si attiverà, fate clic sull'opzione "Accetto i termini del contratto di licenza". Fate clic su Avanti.
5. Inserite il codice CD-KEY del gioco, composto da 20 caratteri alfanumerici.
6. Scegliete il percorso di installazione del gioco. Vi consigliamo di mantenere quello originale, e di cambiarlo soltanto in caso di stretta necessità.
7. Se compare una richiesta di installare le librerie DirectX 9.0, rispondere di sì indipendentemente dalla versione già installata o dal sistema operativo, altrimenti la procedura di installazione del gioco si blocca (e tocca ripeterla da capo).
8. Verrà chiesto se intendete installare il client GameSpy. Rispondete di sì qualora vogliate giocare on line a FEAR, in caso contrario si tratta di un componente del tutto opzionale. Se avete già installato GameSpy per altri motivi, evitate di reinstallarlo un'altra volta, o la versione con FEAR sovrascriverà quella che già avete, obbligandovi a un nuovo aggiornamento.
9. Vi verrà chiesto se intendete registrare il prodotto. Si tratta di una scelta a vostra discrezione che non pregiudica il funzionamento di FEAR o delle sue espansioni.



LE ESPANSIONI

10. Terminata l'installazione del gioco, è consigliabile installare subito le espansioni, a cominciare da Extraction Point.
11. Per Extraction Point, entrate nella cartella apposita del disco di gioco principale, avviando il programma di installazione. Per
12. Verrà proposto di aggiornare il gioco alla versione 1.07. Procedere con l'aggiornamento.
13. Quando richiesto, installare PunkBuster, o non sarà possibile giocare on line con le espansioni.
14. Per installare la seconda espansione, inserite il secondo DVD e ripetete la procedura anche per Perseus Mandate.

IL MANUALE

Il manuale del gioco, in formato PDF, si trova sul DVD del gioco allegato e delle espansioni, in un'apposita cartella. Per leggerlo è necessario aver prima installato Adobe Acrobat Reader, disponibile sul sito www.adobe.com.



QUESTA TRIADE DI GIOCHI NON È PARTICOLARMENTE CONSIGLIATA A UN PUBBLICO GIOVANISSIMO O IMPRESSIONABILE

la prima volta, possiamo proporre entrambe in allegato, assieme al gioco originale: praticamente, tre giochi in uno.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Nessuno lo deve sapere, ma c'è

chi sta giocando col fuoco: la Armacham Technology Corporation, in barba a tutte le leggi di questo mondo, ha portato avanti per conto del Governo una serie di esperimenti sulla clonazione umana, creando dei super-soldati capaci di fare barba e capelli al

famoso esercito di Star Wars. Ma dato che questa è scienza, e non fantascienza, invece di dotarli delle spade laser ha preferito optare per delle attualissime, ma altrettanto devastanti mitragliatrici. Non ancora soddisfatta, la corporazione ha ben pensato di enfatizzare i poteri telepatici dei suoi cloni, combinando però il classico pastrocchio disumano. Ben presto i super-soldati si danno alla rivolta e prendono

posse del modernissimo stabile in cui avvenivano gli esperimenti, facendo fuori tutte le persone che capitavano a tiro. Pensando di trovarsi di fronte a una "banale" questione di terrorismo, il Governo invia una squadra di militari addestrati per queste cose, ma ben presto le comunicazioni si interrompono: quando riprendono, le immagini sono terrificanti. Sono tutti morti. Al Governo non resta dunque che chiamare la propria

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di rivolgervi alle seguenti risorse on line: 1) l'area **GIOCO ALLEGATO** di TGM Online, 2) il forum omonimo all'indirizzo <http://giocoallegato.tgmonline.it>, e 3) l'indirizzo email giocoallegatotgm@sprea.it.

Questi sono gli unici indirizzi dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco, che i driver della scheda video, della scheda madre e della scheda audio siano i più aggiornati, che le librerie DirectX siano correttamente installate e funzionanti. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e il suo manuale d'uso. **Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc). Senza queste informazioni non vi possiamo aiutare.**

- All'avvio di Extraction Point compare un errore che dice "impossibile trovare <http://whatisfear.com/us/launcher/it.html>". Cosa posso fare?

L'errore dipende molto probabilmente dal sito di Sierra. È sufficiente ignorarlo e fare clic su GIOCA per iniziare a giocare.

- Dalla versione 1.07 non riesco a passare alla 1.08, mi dice che il gioco non è installato!

In questo caso, è possibile scaricare una patch alternativa a questo indirizzo: <http://files.filefront.com/FEAR+108zip/6368633/fileinfo.html> Funziona solo nel caso specifico, ovvero passando dalla versione 1.07, che deve essere già installata, alla 1.08. Non usatela in nessun'altra occasione.

- Ogni tanto subisco dei rallentamenti senza apparente motivo.

Se avete dei dispositivi USB collegati al computer, potrebbero essere la causa del problema. Per verificarlo è sufficiente scollegare tutte le periferiche non strettamente necessarie (come mouse e tastiera) ed effettuare un test delle prestazioni. Qualora a generare rallentamenti vistosi (nell'ordine dei 10 frame per secondo o anche di più) fosse il mouse, consigliamo di collegarlo alla porta PS/2 per mezzo dell'adattatore fornito di solito in dotazione.

- Non riesco a installare il gioco: "Feature transfer error"

Avviate il PC in modalità provvisoria e installate il gioco come amministratori. Riavviando il PC in modalità normale potrete cominciare a giocare.

- Ho una GeForce 8800 GT e la versione 1.08 si blocca.

Se avete una GeForce 8800 GT, prima di aggiornare alla versione 1.08, controllate che tutto funzioni: se il gioco e il test di prestazioni non si bloccano, è consigliabile mantenerlo alla versione 1.07. Gli ultimi driver Forceware dovrebbero aver risolto il problema, che si manifesta solo con questo particolare modello di scheda grafica.

- Non posso giocare: è richiesto un modulo di sicurezza mancante

Aprirete il registro di configurazione di Windows con Start > Esegui: Regedit. Andate nella chiave HKEY_LOCAL_MACHINE/System e fate clic con il tasto destro del mouse sulla cartella MountedDevices. Controllate le Autorizzazioni e, se trovate attivata qualche casella nella colonna "Nega", fate clic su Modifica e impostate il controllo completo.

- Ho Vista e non posso usare l'audio avanzato EAX

Andate sul sito di Creative, www.soundblaster.com, e scaricate l'ultima release dei driver per la vostra scheda audio, oltre al software specifico Alchemy. Purtroppo non tutte le versioni di questo driver sono gratuite.

- Uso l'Aces Mega Codec Pack e il gioco si impianta!

L'Aces Mega Codec Pack è incompatibile con FEAR e va disattivato.

- Ho un prodotto Logitech G5, G7 e/o G15, e i frame calano vistosamente!

Aprirete Gestione Dispositivi dalle proprietà del computer, espandete il ramo Human Interface Devices (dispositivi d'interfacciamento umano - o qualcosa del genere) e disabilitate l'opzione "HID-compliant device" da tutte le voci che cominciano per "HID\VID_046d&PID_c041&...". Si possono ricavare queste informazioni dai dettagli delle proprietà avanzate dei dispositivi elencati.

- Dove posso trovare una guida ad altri eventuali problemi?

Una lista, in Inglese, si trova qui: <http://forums.vgames.com/thread.jspa?threadID=13090&tstart=0>

squadra segreta preferita, formata da gente dotata di super-poteri, addestrata a combattere qualsiasi cosa di questo, e soprattutto dell'altro mondo. Voi, ovviamente, ne fate parte - e il vostro potere è quello di muovervi temporanea-

mente a velocità supersonica.

THE RING MEETS THE MATRIX

FEAR non è uno sparatutto come tutti gli altri. Oltre alla suddetta capacità di muoversi più rapida-

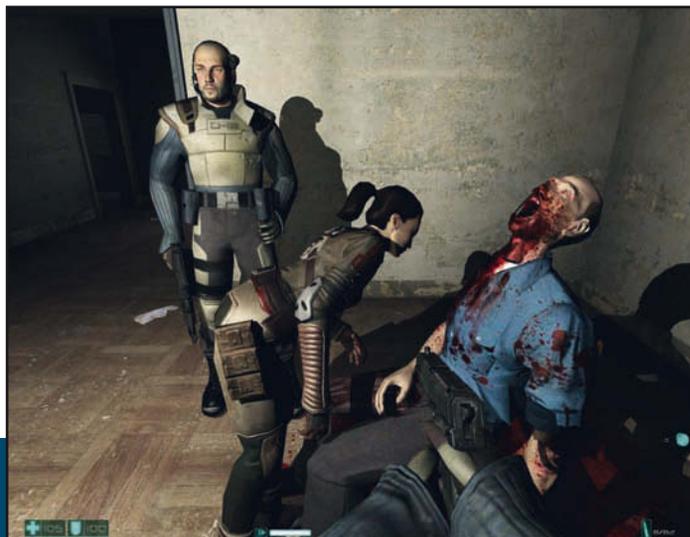
IL MATERIALE A CORREDO DEL GIOCO E DELLE SUE ESPANSIONI SI TROVA SUL SITO TGM ONLINE

mente, che poi si traduce in un effetto di rallentamento del tempo "alla Matrix", c'è anche qual-

che sano elemento horror, tratto in particolar modo dalla scuola cinematografica orientale: chi è



⤴️ **Attenti ai nemici: fanno uso di ottime routine di intelligenza artificiale e cercheranno in tutti i modi di accerchiarvi.**



⤴️ **Hmmm... a questo tizio hanno fatto un intervento odontoiatrico, ma sfortunatamente per lui il dentista non si è fermato...**

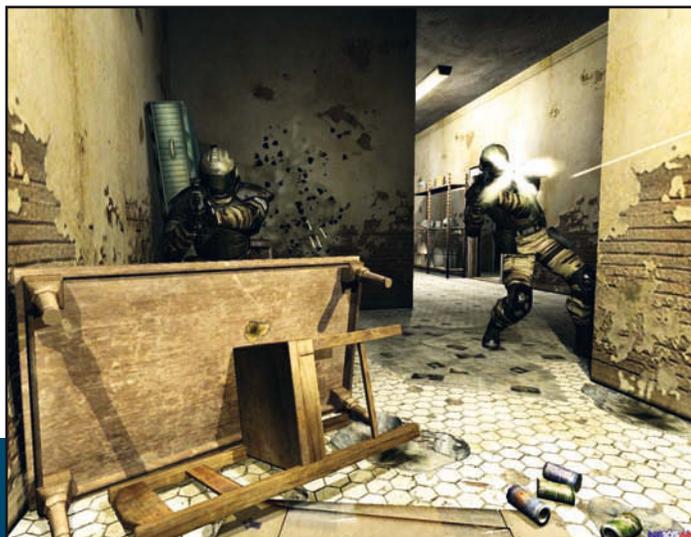


↑ Facciamo attenzione agli scontri troppo ravvicinati: quando i nostri nemici sono ben armati, in particolar modo!

CHI È ALMA? E PERCHÉ IL GENERALE PAXTON FETTEL SI È DATO AL CANNIBALISMO?

quella simpatica bambina che, a ogni suo apparire, porta scompiglio, morte e distruzione in tutti coloro che hanno la sfortuna di incrociarla? E perché attraverso le pareti? E ancora: ma c'è qualcosa di sano, in tutto questo gioco? A queste, e ad altre mille terrificanti domande avrete modo di dare una risposta giocando a FEAR. La prima missione consisterà nell'individuare Paxton Fettel, l'ufficiale che si è messo a capo della rivolta. Ma il suo primo incontro con lui, invece di chiarirci la situazione, ci lascerà con ancora più domande in sospeso. Possiamo muoverci come in qualsiasi altro sparattutto, usando il mouse per dirigere lo

sguardo e i quattro pulsanti W A S D per spostarci nelle principali direzioni. Con i tasti Q ed E possiamo piegarci a sinistra o a destra, mentre con i tasti Spazio e C possiamo rispettivamente saltare e abbassarci. Può capitare che alcuni tasti non vengano assegnati correttamente al primo avvio del gioco: in questo caso, è sufficiente richiamare il menu di configurazione con il tasto Esc e scegliere i pulsanti che più ci aggradano per compiere le azioni. Fin dall'inizio del gioco avremo modo di interagire con gli oggetti (tasto F), per esempio per raccogliere i medikit e aprire le porte, e di accendere e spegnere la torcia



↑ Una situazione tipica: un nemico cercherà di proteggersi dietro a un ostacolo, mentre un altro gli farà da copertura.

IL GIOCO COMPLETO SU TGM ONLINE

I visitatori più attenti di TGM Online avranno certamente notato una fantastica novità: la sezione Gioco Allegato, un tempo riservata unicamente a chi accedeva all'area Silver Club per mezzo dei nostri DVD, da qualche mese è stata posta in chiaro, liberamente accessibile a chiunque e con qualsiasi browser abbastanza moderno da visualizzare correttamente anche il resto del sito. In questo modo è sempre possibile recuperare tutti i file contenuti nei vecchi Silver DVD a sostegno dei giochi allegati, i mod, le patch e le mappe aggiuntive, nonché i manuali d'uso e tutto ciò che era di esclusiva pertinenza dell'area Silver Club. Questo mese è possibile trovare le patch e il materiale a corredo di FEAR e delle sue espansioni.



elettrica (tasto X), dotata di un accumulatore energetico che si esaurisce molto in fretta, ma che in compenso si ricarica da solo. La nostra vitalità, invece, verrà messa a dura prova dai proiettili nemici, dalle cadute e da eventuali ferite dovute a incidenti con gli elementi dello scenario, e avremo modo di ripristinarla soltanto usando i medikit presenti in alcune locazioni (tasto Z). Il nostro inventario può contenerne fino a dieci. Possiamo portare con noi

soltanto un massimo di tre armi e selezionarle per mezzo dei tasti 1, 2 e 3, oppure girando la rotella del mouse. Quando necessario, con il tasto H potremo anche riporre l'arma. Il tasto Ctrl sinistro, invece, ci permetterà di aumentare momentaneamente i nostri riflessi, o entrare nella modalità "slow motion" se preferiamo, vale a dire la possibilità di rallentare tutto quello che avviene attorno a noi per sfuggire ai pericoli, evitare i proiettili e così via.



↑ La bambina di FEAR è particolarmente simpatica: quando compare, la gente esplose letteralmente di gioia...

I COMANDI

Ecco i tasti da premere per accedere alle funzioni principali del gioco

MOVIMENTO E INTERAZIONE

W A S D	movimento
Mouse	sguardo
Frecce	girarsi
Ctrl destro	passo laterale
Q E	inclinarsi
Pulsante sinistro del mouse	fuoco
Pulsante destro del mouse	lotta corpo a corpo
G	granata
F	usa
R	ricarica
Shift	mira
Ctrl sinistro	slow motion
X	torcia

INVENTARIO E STATO

1 2 3 o rotella del mouse	selezione arma
4 5 6 7	selezione granate
Z	usa medikit
H	riponi l'arma
Tab	aggiorna interfaccia
M	stato missione
T	parla
Y	comunica con la squadra
V	come Y, ma via radio
F5	salvataggio veloce
F9	caricamento veloce

EXTRACTION POINT

La prima espansione di FEAR consiste in vero e proprio seguito degli eventi narrati nel gioco. Di conseguenza vi consigliamo vivamente di finire quest'ultimo prima di avventurarvi nell'espansione. Ai fini di queste istruzioni diremo semplicemente che l'incubo provocato dalla rivolta di Fettel sarà ormai un ricordo, ma che una manovra disgraziata di un tecnico di laboratorio, Harlan Wade, ha provocato il sovraccari-

co dei reattori che danno energia alla struttura Origin, provocando un pandemonio. Inizia così una nuova, terrificante avventura caratterizzata dai soliti incubi, ma anche dalla presenza di armi e nemici nuovi. I movimenti e l'impostazione del gioco restano del tutto invariati. L'installazione dell'espansione può richiedere l'aggiornamento di FEAR alla versione 1.07, che viene effettuato automaticamente durante le prime fasi della procedura. Per questo



Extraction Point è caratterizzato da una grafica ancora più evoluta rispetto al gioco originale.



Attenzione al fuoco. Attraversarlo fa decisamente molto male alla pelle e alla salute in generale.

FEAR EXTRACTION POINT PROSEGUE LE AVVENTURE DEL GIOCO ORIGINALE

motivo, consigliamo di installare l'espansione prima di iniziare a giocare a FEAR, ma di giocarla soltanto dopo aver finito quest'ultimo. I due programmi si possono avviare indipendentemente l'uno dall'altro per mezzo delle scorciatoie installate automaticamente sul desktop.

PERSEUS MANDATE

La seconda espansione di FEAR consiste in una "storia parallela" agli eventi narrati dal gioco originale e dalla prima espansione. Per questo motivo, ancora una volta, ci sentiamo nel dovere di consigliarne subito l'installazione e, nel contempo, di giocarla soltanto una volta terminate le prime due

avventure. Ancora una volta avremo a che fare con la corporazione Armachan e con i suoi incredibili segreti e, naturalmente, saremo immersi nella solita atmosfera da incubo. Il nostro compito principale, questa volta, sarà comprendere la natura di Perseus e capire perché i Nightcrawlers, nuovi e terrificanti nemici introdotti da questa espansione, vogliono a tutti i costi catturarli prima di noi. Per farlo, potremo aiutarci con alcune armi nuove come il lanciagranate, la chain lightning gun e un fucile avanzato. Perseus Mandate aggiunge anche la nuova modalità Azione Istantanea alla sezione multigiocatore. Sul fronte della gestione del gioco e dell'in-



Dopo aver fatto un giro al concessionario, siamo pronti per una missione. Ogni tanto capiterà di entrare anche in qualche veicolo.

FEAR PERSEUS MANDATE COSTITUISCE UNA STORIA PARALLELA ALLE VICENDE DEL GIOCO E DELLA PRIMA ESPANSIONE

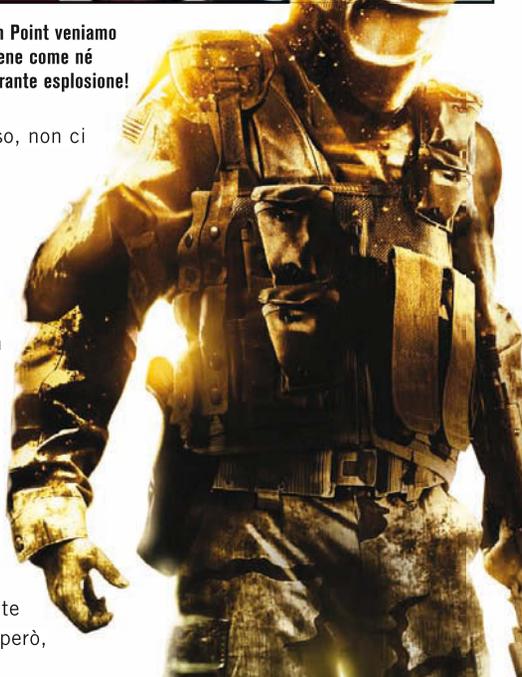


⬆ All'inizio di Extraction Point veniamo coinvolti, non si sa bene come né perché, in una defflagrante esplosione!

terfaccia, in ogni caso, non ci sono novità.

CONCLUSIONI E CONSIGLI

FEAR e relative espansioni sono giochi dall'atmosfera estremamente cupa, in cui non mancano le sorprese capaci di farci sobbalzare sulla sedia. Non sono dunque giochi consigliabili a ragazzini troppo giovani o a persone facilmente impressionabili. Se, però,



BENCHMARK INTEGRATO

FEAR include anche il benchmark integrato che usiamo anche noi di TGM per valutare le schede video. Per avere un'idea del funzionamento delle impostazioni di gioco, scegliere la voce Opzioni del menu principale, quindi Prestazioni e Impostazioni di Prova. Verrà lanciata una breve animazione che servirà a controllare quanti frame per secondo è possibile ottenere con le impostazioni correnti. I valori che ci interessano sono quelli minimi e medi: un valore al di sopra dei 30 indica che il gioco sarà giocabile in qualunque occasione. Invece se il valore medio si presenta sopra i 30, ma con minimo inferiore, in alcune occasioni il gioco scatterà eccessivamente. Cifre al di sopra dei 60, invece, lasciano intendere che con il gioco non ci saranno problemi. Per aumentare un po' il livello di prestazioni è sufficiente agire sulle impostazioni della grafica: ricordatevi che l'opzione "smussa ombre" è quella che appesantisce di più il gioco e, in ogni caso, sarebbe sempre meglio tenerla disattivata. A meno che, naturalmente, non abbiate un sistema davvero potentissimo.



⬆ La paura per i bambini indemoniati e per le forze oscure si mescola a quella per il colesterolo alto...

non rientriamo nella categoria e ci piace l'horror, avremo pane per i nostri denti affamati! Le prime battute delle tre avventure in singolo giocatore fanno le veci di

un tutorial, con cui apprendere l'uso dei comandi: terminate queste sezioni, cominceranno le battaglie vere e proprie. Detto questo, non ci resta che augurarvi buon divertimento!



⬆ Fettel ci ha tramortiti e, ora, ci dice qualcosa di enigmatico. Sarà davvero lui il cattivo della situazione? Perché ci ha risparmiati?

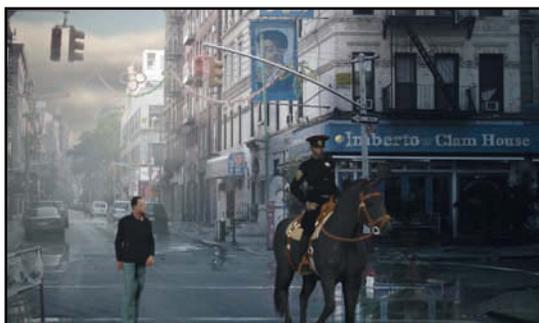


⬆ Fino a poco tempo fa questo simpatico scheletrino era un nostro commilitone. Rideva e scherzava, finché non l'ha fatto con la bambina sbagliata...

E così, tra un pesce e un'ode alle uova, anche il mese di aprile si appresta a salutarci. Ma su TGM Online c'è spazio anche per qualcosa di più serio...

Il mese di aprile, volenti o nolenti, inizia con il pesce. Ormai ovunque è diventato una tradizione, occorre farsene una ragione: non c'è praticamente sito, rivista o quotidiano che non approfitti del primo del mese per pubblicare una bufala qualsiasi.

A parte che secondo me rimane ancora imbattuto quello di Zak McKracken 2 pubblicato su Zzap! non so più quanti miliardi di anni fa, anche quest'anno non sono mancate le esche a cui abboccare. Certo, il fatto che lo scherzo sia ormai dato per scontato, presente quasi ovunque e non più una sorpresa, l'ha un po' banalizzato, e reso forse meno divertente che in passato. Da un lato c'è sempre chi la spara troppo



Una serie da 200 e passa puntate che durano tre minuti? Ma che roba è? Non perdetevi l'intervista di Afterworld, nell'area Speciali di TGM Online!

grossa per cascarci (vedi l'annuncio dell'acquisizione di AMD da parte di Intel - bof), dall'altro chi invece cade nell'eccesso opposto, ossia dire qualcosa di cui non frega niente a nessuno, o comunque di abbastanza

plausibile (come la software house NetDevil che ha annunciato un cambio di denominazione sociale, diventando NetAngel - figuriamoci). Sempre impeccabili, da questo punto di vista, i "pesci" organizzati da Blizzard, che ha annunciato ben quattro chicche: World of Warcraft: The Molten Core, una versione per Atari 2600 del suo popolare MMORPG, con tanto di screenshot, concept art e trailer di gran classe. E poi l'unità Tauren Marine per il suo atteso Starcraft II, la classe del Bardo per World of Warcraft (che suona la chitarra meglio di Eric Clapton!) e la Piñata di Diablo. Un vero must per il prossimo Natale!

Degni di menzione anche il trailer del prossimo film di Legend of Zelda, realizzato talmente bene che secondo me Nintendo dovrebbe seriamente assoldare chi l'ha girato per togliersi il pensiero di una pellicola ambientata in quel di Hyrule, nonché il cross-over tra Metal Gear Solid 4 e Assassin's Creed, l'Xbox 360 Vintage Edition, l'immane nuovo screenshot di Duke Nukem Forever e parecchia altra fuffa.

Passando a cose più serie, dopo lunghe e pressanti richieste da parte di molti di voi, abbiamo aperto sul forum di TGM Online, nell'area dedicata alle console, un nuovo spazio chiamato Consolemania Online (anche noi non scherziamo quando si tratta di usare la fantasia per inventarci nomi nuovi, ndCT), dove i possessori delle tre più importanti

SONDAGGIO

Il vicepresidente di Capcom se ne è uscito dicendo che la "vita" commerciale di un videogame non supera la settimana, al massimo un mese quando va bene. Voi che ne pensate? Siete di quelli che comprano subito un titolo appena uscito (dando così ragione a Capcom) o preferite aspettare che scendano i prezzi, che i giochi vengano allegati alle riviste o che si trovino nel mercato dell'usato? Insomma, quando andate a comprare i vostri videogame?

Sempre nella prima settimana dalla loro uscita	[7.4%]
Nel primo mese	[6.5%]
Nei primi tre mesi	[3.1%]
Quando calano di prezzo (budget, allegati, promozioni, ecc.)	[34.0%]
Non ho una regola fissa	[49.0%]

console potranno scambiarsi i propri codici amici/gamertag/quel che è, organizzare tornei, raduni e partite da giocare insieme.

Per quanto riguarda l'area degli Speciali di TGM Online, invece, continua la pubblicazione dei diari di sviluppo di Sacred 2, a cui si sono affiancati nelle scorse settimane quelli di City of Heroes, il MMORPG di NCSOFT, nei quali gli stessi sviluppatori ci racconteranno gioie e dolori della realizzazione di un titolo complesso e affascinante come CoH. La prima puntata è stata curata da Melissa "War Witch" Bianco, level designer.

Sempre in tema di approfondimenti, abbiamo dato spazio sul nostro sito a un bell'articolo scritto da Davide Cerfeda, QA Localisation Technician presso gli studi londinesi di Eidos, che ci ha raccontato "dall'interno" le travagliate vicende economiche del publisher inglese, che in queste settimane sta lasciando a casa più di duecento dei suoi mille impiegati (tra cui Davide stesso), e che trasferirà il grosso del suo staff in Canada, dove le condizioni fiscali offerte dal governo sono molto più vantaggiose. Una questione alquanto spinosa che, nei mesi passati, ha costretto alcuni sviluppatori (tra cui Bizarre e la stessa Eidos) a chiedere l'intervento del governo inglese, per verificare che il Canada non stia violando le regole del World Trade Organization. L'articolo di Davide ci offre un punto

Personaggio: Cerca

Umano 3, Elfo 3, Orco 4, Nano 3

Titolo: Barone IFM: 2 **On Line** Dettagli

Regali: Vita 37, Forza 5-7, Mana 3, Resistenza 0, Attende 2, Blocco 10%, Difesa 0, Magia del fuoco 0%

Premi: Esercizio: Unità 4, Livello 13; Statistiche dei combattimenti: Vittorie 36(26), Sconfitte 58(42), Patte 0(0), Totale 94(68)

Fai regalo: Scegli: Regali: Biglietto: 0 WWM Invia

Chiedi allo Scrivano: Oggetto: Testo: Invia

A uno strategico fantasy non si dice mai di no, specialmente se si può giocare all'interno del proprio browser: Wizards World II vi aspetta nell'area Giochi Online!

GIOCO FEDELTÀ

Rinnovato e più divertente che mai, anche questo mese il Gioco Fedeltà vi regala un sacco di titoli da non lasciarvi assolutamente scappare! Sul sito, all'indirizzo www.tgmonline.it/contest, trovate il regolamento completo.

MASS EFFECT

Dopo i pluripremiati Knights Of The Old Republic e Jade Empire, quei mattacchioni di Bioware hanno sfoderato l'ennesimo action/RPG a tutto tondo. Mass Effect prende tutto quello che avete sempre creduto intoccabile del genere a cui appartiene per stravolgere i vostri sensi di videogiocatori con un'esperienza che vi lascerà davvero senza fiato. Volete un esempio? Prendete KOTOR, gonfiate all'ennesima potenza, levate gli Jedi e date la possibilità di controllare direttamente il protagonista nelle fasi di azione, oltre che in quelle classiche di esplorazione. Tutto chiaro? Un sacco di razze, pianeti da visitare, armi e oggetti di ogni tipo sono il punto di forza di un titolo in grado di lasciare la massima libertà a ogni tipo di utente. Un prodotto imperdibile, sia per gli amanti del gioco di ruolo, sia per chi mastica sci-fi dalla mattina alla sera.

Electronic Arts

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

Il seguito di Rainbow Six Vegas è un prodotto molto convincente, che riesce a coniugare una storia intrigante con una grafica e un gameplay di tutto rispetto. Nei panni di Bishop (uno dei principali comandanti del team Rainbow), avrete il compito di neutralizzare gli attacchi terroristici operati



da Alvarez Cabrero. Dotato di un gameplay che si adatta automaticamente alle caratteristiche del giocatore, di bonus ottenibili man mano che si completano le missioni (da utilizzare sia in modalità single sia multiplayer) e di modalità cooperativa, UbiSoft

SBK 08 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

SBK 08 è il gioco di corse motociclistiche che gli appassionati aspettavano: sono presenti tutti i team ufficiali, con perfette riproduzioni delle 22 moto e dei 22 piloti del campionato Superbike, i 12 circuiti sono stati trasposti con dovizia di particolari e grande cura è stata riservata ai box di gara, dove ingegneri e meccanici elargiranno consigli su come muoversi tra le ben 16 opzioni di settaggi disponibili.

SBK 08 è un titolo che chiunque può apprezzare, perché grazie alle cinque distinte modalità di gara (da Basic Arcade arrivando a Extreme Simulation), sia i maniaci delle simulazioni sia i casual gamer troveranno motivo di soddisfazione nel gareggiare; non mancano inoltre condizioni atmosferiche variabili, modalità online e modelli fisici delle moto, realizzati con il supporto degli ingegneri della Superbike e attraverso l'elaborazione di dati reali.

Leader



VINCITORI CONTEST PASQUA

Con incredibile solerzia, siamo già in grado di notificare i 3 vincitori del mirabolante Contest Pasquale. Per motivi di spazio possiamo pubblicare qui solo la poesiola del primo classificato... le altre le potrete leggere su TGM Online.

1° CLASSIFICATO

(vince Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer)
Jonathan Fara

"ACRONIMO** PASQUALE"

*U.n'occasione per declamare
O.di e canti con gran' fanfare
V.erso te mio bell'ovetto
O.doroso e di bell'aspetto.*

*D.ovunque'io sia tu sei il mio faro
I.o ti adoro fondente e amaro!*

*P.ac-man non sa che perde
A.rraffando pillolette!!
S.uper Mario poi s'inganna
Q.uanti funghi con la panna!!
U.n ovetto al cioccolato
A. TGM venga allegato!!*

2° CLASSIFICATO

(vince Creative Inspire T6100)
Francesco Milano

3° CLASSIFICATO

(vince Creative ZEN Stone 1GB)
Tommaso Fanzone



Grafica "a pastelli" e fisica realistica: questo Magic Pen è uno dei migliori giochi presentati questo mese nell'area Flash'nJava, da provare assolutamente!

di vista insolito sulla crisi economica che sta investendo il mondo intero, e di conseguenza anche l'industria videoludica.

Vi anticipo inoltre che nei prossimi giorni (più o meno eh, le tempistiche di stampa di TGM continuano a rimanere per me più arcane dei numeri complessi birotazionali inversi a fasi cubiche) troverete online un'intervista esclusiva con i produttori di Afterworld, la curiosa e intrigante serie animata in due dimensioni e mezzo trasmessa da AXN, di cui ci siamo già occupati un paio di mesi fa proprio su TGM. Rimanete sintonizzati!

Per concludere segnalo il debutto, nell'area Giochi Online del nostro fantastico sito, curata come sempre da Kalicanthus, di un nuovo browser

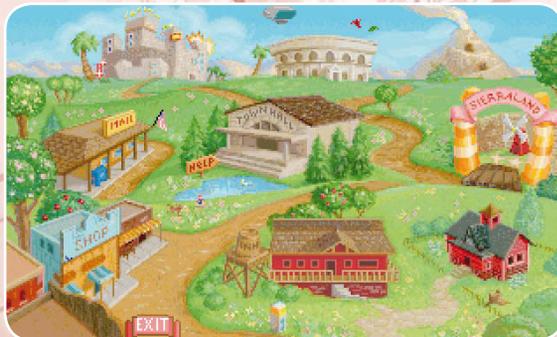
game che potrete giocare semplicemente sfruttando Internet Explorer/Firefox/Opera. Si tratta di Wizards World II, uno strategico a turni simultanei nel quale avremo il compito di reclutare e addestrare un esercito magico, e condurlo alla vittoria contro il temibile Oscuro, signore del male. Si può scegliere la razza del proprio personaggio tra le quattro disponibili, ossia umani/orchi, elfi, nani/troll e goblin, ognuna con le sue caratteristiche e punti di forza. I soldati arruolati dovranno essere addestrati, contro bot o avversari reali, per poi iniziare a combattere contro le altre fazioni in vista della battaglia finale contro l'Oscuro, sfruttando le proprie conoscenze tattiche e strategiche, nonché i poteri di ogni singola unità.

E per questo mese è tutto, ci si becca online!



Arriva Mytopia

Un po' Second Life, un po' MySpace e un po' MMORPG: Mytopia è un nuovo gioco multi-player basato sul web e disponibile gratuitamente (www.mytopia.com), che cavalca l'onda dei cosiddetti 'social games', offrendo integrazione con i principali social network come Facebook e, per l'appunto, MySpace. Per 5 dollari al mese si può giocare online a diversi passatempi, come la dama e il sudoku; vincere non è solo questione di soddisfazione personale, perché i punti accumulati nel mondo di Mytopia possono poi essere convertiti in buoni acquisto per Amazon e iTunes. Il sito ha già raggiunto quota 300mila iscritti, segno che in questa nicchia per casual gamer c'è ancora molto interesse da parte degli utenti.



Il mercato PC? "Sta benissimo"

Sullo scorso numero, all'interno della preview di Battlefield Heroes, intervistavamo Ben Cousins dei DICE. Lo stesso Cousins ha rilasciato alcune interessanti dichiarazioni sullo stato attuale del mercato PC al sito Gamasutra, assicurandoci che il PC come macchina da gioco è ben lungi dal finire in coma. Anzi, secondo Cousins l'idea stessa che il mercato PC sia alle corde è "pura follia", e siamo piuttosto di fronte a un'opportunità di crescita di entità pari a quella avuta dal NES e dalla PlayStation. "Basta vedere quanti PC ci sono in giro, centinaia di milioni, contro le console, che sono decine di milioni a dire tanto; e poi c'è il web: la gente si affanna a decretare la piattaforma vincente, ma c'è già e si chiama internet."

I numeri danno ragione a Cousins, anche se le sue affermazioni appaiono un po' semplicistiche e forse perdono un pizzico di valore alla luce del fatto che sta proprio per lanciare un gioco per PC gratuito e basato sul web. Ma sulla convinzione che il PC come macchina da gioco è qui per rimanere, siamo più che d'accordo.

I giochi? "Culturalmente ininfluenti"



Nuova bordata filosofica contro i videogiochi, proveniente stavolta dall'attore Joe Kucan, che interpreta il ruolo di Kane nell'ultimo Command & Conquer. Secondo Kucan, l'unica cosa culturalmente influente allo stato attuale sono i generi, non i singoli giochi: non ci sarebbe nulla di specifico nei giochi che entrano a far parte del sapere comune. Per contro, riconosce come il concetto di videogiochi, specie nella sua collocazione online, abbia avuto un notevole impatto sui mercati e su come la gente decide di passare il tempo libero. Il pulpito da cui proviene la predica non sarà tra i più elevati, ma noi siamo d'accordo: i giochi non entrano nella cultura globale, almeno non come fanno i film, la musica, la televisione. Conoscete qualcuno, al di fuori del vostro gruppo di superappassionati, che va in giro citando battute da un gioco o canticchiando il tema di Halo? L'impatto dei game sulla cultura mainstream è ancora molto limitato. Per lo stesso motivo, continua Kucan, molti attori storcono il naso all'idea di recitare per un videogame, anche perché "parecchi fraintendono di che tipo di lavoro si tratta".

Microsoft se la prende con i cheater!

Chi segue i vari blog della community legata a Microsoft e all'Xbox, aveva subodorato la mossa già qualche mese fa, ma ora è diventata realtà: in una decisione senza precedenti nel mondo dei game, la casa di Redmond ha brutalmente azzerato il Gamerscore di alcuni utenti (i punti ottenuti dagli obiettivi sbloccabili in tutti i giochi Xbox e Games for Windows). Il provvedimento si limita soltanto a coloro che hanno utilizzato dispositivi esterni per ottenere i punti senza giocare o senza possedere il gioco, tramite particolari circumvenzioni delle partite salvate (altrui). Microsoft assicura che i giocatori bastonati sono colpevoli oltre ogni ragionevole dubbio, e che un simile comportamento costituiva una violazione dei termini di servizio di Xbox Live. In realtà pare che le gamertag interessate siano soltanto una manciata, ma si tratta di giocatori da tempo sospettati di barare: tra questi anche tale StripClubDj, che prima del provvedimento era il leader mondiale di Gamerpoints con oltre 270mila punti.

Tutti i giocatori colpiti sono ora facilmente identificabili, oltre che dal punteggio riportato a zero, da alcuni avvisi reperibili sia tramite Live che tramite xbox.com, che categorizza irrimediabilmente il gamer in questione come cheater. Microsoft non ha preso ulteriori provvedimenti come ban o sospensioni, e anzi dà la possibilità a questi birbanti di guadagnarsi i futuri obiettivi in modo pulito, sebbene per loro sarà impossibile riconquistare quelli cancellati, a meno di ricominciare daccapo con una nuova gamertag.

StripClubDj

	Reputation:	★★★★★	PoW 000002
	Gamerscore:	0	United States
	Zone:	Underground	

Current Status:
Offline

[Send Friend Request](#) [Send this user a Message](#)

[View Friends List](#)

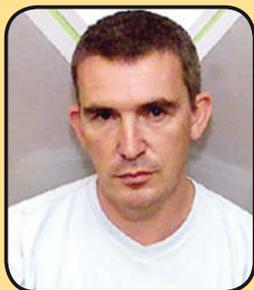
What happened to their Gamerscore?
They've been caught cheating. [Find out more](#)

StripClubDj's Most Recent Game and Achievements

No games played.

No achievements available.

Un futuro senza console?



Non è l'idea del primo che passa, ma di Sandy Duncan, capo europeo del settore Xbox dal 2000 al 2003 e uomo Microsoft per ben 16 anni. Evidentemente, dopo aver abbandonato a sorpresa la società nel 2003, in un momento non troppo roseo per l'Xbox, il buon Sandy ha cominciato a credere sempre meno nelle console "fisiche". La sua convinzione è infatti che questa potrebbe esserne l'ultima generazione, dato che secondo lui "moriranno nei prossimi 5 o 10 anni". Perché? Perché "il modello di business è molto rischioso e i costi legati alla progettazione di nuovo hardware sono troppo alti". Secondo Duncan, tra un lustro non giocheremo più con l'Xbox o la PlayStation, ma con un "set top box", una scatola multifunzione che molti di noi hanno già in

casa, incarnata per esempio in un DVR. "C'è davvero poca differenza di hardware tra un Xbox 360 e dei videoregistratori con hard disk integrato (lo devo ancora vedere un VCR digitale che fa girare Gears of War... ndTMB); tra 5 o 10 anni non ci sarà bisogno di hardware particolare, tutti i contenuti saranno virtualizzati sotto forma di servizi". Ovviamente Duncan ha tutto il diritto di esprimere la sua prestigiosa opinione; questa storia del "set top box" che cambierà il mondo la sentiamo ormai da almeno dieci anni, e a noi sa purtroppo un po' di ripicca verso un'industria che l'ha visto protagonista e che poi l'ha un po' dimenticato: oggi il buon Sandy si occupa di YoYo Games, emergente sviluppatore di web-games.

PS3 regina di vendite

Il trend positivo è stato da più parti previsto, e infatti si sta realizzando: un po' dappertutto la PlayStation 3 sta vendendo più dell'Xbox, persino nel Regno Unito dove la console Microsoft non aveva mai mollato le redini del mercato. Forse anche per questo, come vi avevamo anticipato il mese scorso, dal 13 marzo l'Xbox costa

meno, ed è anzi la console più economica sul mercato (la versione Arcade costa meno di un Wii). Certo è che la ripresa di Sony comincia a essere tangibile, e non sembrano più troppo campate per aria le affermazioni di chi diceva che questo sarà il suo anno, e che la guerra alla fine sarà ancora una volta vinta da Sony. Senza dubbio, la fine della diatriba HD-DVD contro Blu-ray ha convinto molti potenziali acquirenti a portarsi a casa una PlayStation 3, a tutt'oggi il più economico lettore Blu-ray sul mercato e l'unico, fra quelli già usciti, capace di supportare il nuovo standard BD-Live (che permette di scaricare contenuti aggiuntivi via internet). Il gap da colmare resta però sensibile: nel mondo ci sono circa 10,5 milioni di PS3, 18 milioni di Xbox360 e non meno di 22 milioni di Wii. Inutile dire che le vendite di GTA IV potranno dare lo slancio decisivo a questa situazione.



Confermato Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition

Forse non passerà alla storia come il miglior gioco di sempre, in compenso si candida per quello con il titolo inutilmente più lungo. Capcom ha confermato, dopo pettegolezzi e smentite che si sono rincorsi nei mesi scorsi, l'edizione "speciale" del suo shooter fantascientifico, in arrivo a maggio sia su PC che Xbox 360, questa volta in contemporanea.

LP:ECCE conterrà la stessa campagna single player del primo Lost Planet, che potrà essere affrontata in tre nuove modalità: Score Attack, in cui i nemici avranno dei punti assegnati; Trial Battle Mode, che ci permetterà di affrontare solo il boss di fine livello, uno dopo l'altro; Off Limit Mode, con armi super-potenti e un uncino ancora più versatile. Sul fronte multiplayer debutta invece il cross platform tra Windows e Xbox 360, che permetterà ai giocatori delle due versioni del gioco di sfidarsi e combattere sulle medesime mappe. A questa importante novità si affiancano quattro mappe, cinque nuovi personaggi e altre modalità di gioco, una delle quali ci consentirà di trasformarci nelle creature aliene di E.D.E.N. III.



SeguiMii!

Ci risiamo: dopo la parrocchia che prometteva partite in multiplayer ad Halo 3 per attirare giovani virgulti verso le sacre scritture, ora è la volta di Gesù trasfigurato nientemeno che in un Mii, il simpatico alter ego creabile in poche mosse tramite il Nintendo Wii.

La Mission Bay Community Church, nei pressi di San Francisco, ha infatti adornato il proprio sito web con l'immagine che vedete qui riprodotta, invitando i "fedeli" a partecipare alla messa di Pasqua. Geniale l'invito: "Come and Follow Mii". Da notare, comunque, che anche il resto del sito di questa presunta parrocchia è piuttosto eccentrico: in una pagina c'è un piccolo Gesù di plastica attorniato da due action figures di Superman e Wonder Woman...



Il PC dell'altro mondo

La AlienWare, produttore di computer e hardware vario americano, ci aveva già abituato a svariate follie, ma questa le batte tutte: un PC da 7.000 euro! Tanto viene a costare la più recente incarnazione del modello Area-51, nella massima configurazione (per l'esattezza si tratta di 5.430 sterline). Il mega computer si basa su un tranquillo Intel Core 2 Extreme da 3.20GHz e 12MB Cache a 1600MHz, affiancato da una simpatica GeForce 9800 GX2 da 1GB on-board, 4GB di RAM, hard disk da 1 TeraByte e 7.200 RPM, doppio lettore Blu-ray, impianto audio Logitech 7.1 THX, monitor Dell da 30 pollici widescreen e un'accoppiata tastiera + mouse di gran classe (DiNovo Edge e MX Revolution). Certo, i meno esosi possono andare più spargnini sulla configurazione e portarsi a casa la versione "base" dell'Area-51, senza monitor né Blu-ray e con accessori più modesti, per "solo" 2.000 euro. Ma chi ve lo fa fare di essere così pezzenti? (scherza, eh? ndSS)





Rinascimento virtuale

Mario Gerosa, caporedattore della rivista di architettura AD, è noto ai frequentatori di mondi virtuali grazie all'omonimo libro, uscito nel 2006, seguito da quello di Second Life, e per aver aperto l'agenzia di viaggi virtuali Synthravels, di cui ci siamo occupati su queste pagine qualche tempo fa. È uscito in queste settimane il suo terzo saggio, Rinascimento Virtuale, che si occupa delle nuove prospettive dei mondi digitali e dei siti di social networking.

Per esempio, il modello vincente sono i MMORPG oppure i "social virtual worlds" tipo Second Life? A questo proposito c'è un'intervista a Richard Bartle e una micro-intervista a Richard Garriott; nelle pagine del libro si cerca poi di capire se il fenomeno Second Life sia finito oppure no, presentando anche i suoi diretti rivali (come China Recreation District, che verrà lanciato in occasione delle Olimpiadi).

Tra gli altri temi trattati, l'arte che si sta sviluppando nei mondi virtuali, la nuova idea di "turismo" alternativo, e un capitolo in cui si spiega come gli avatar stiano assumendo una personalità autonoma e talvolta diventino anche delle celebrità, con dinamiche simili a quelle del mondo vero.

238 pagine, Meltemi Editore, €18.50.

L'angolo della celluloida (Max Payne, Gears of War)

Si arricchisce di nuovi nomi il cast del film di Max Payne, che vede protagonista il quantomai azzeccato Mark Wahlberg (si veda immagine in questo box), diretto dal regista John Moore,



quello di Behind Enemy Lines. Accanto a lui ci saranno infatti Beau Bridges, che molti ricorderanno

come il generale Landry di Stargate, nei panni di un certo B.B. Hensley, ex poliziotto e mentore di Max Payne, e che lo aiuterà a rintracciare l'assassino della sua famiglia e del suo partner, omicidi per i quali è stato incastrato lo stesso Payne. Da non trascurare anche Mila Kunis nei panni di Mona Sax, l'assassina che si allea con Wahlberg per vendicare la morte di sua sorella.

La pellicola tratta dallo shooter di Epic (Gear of War, ndSS), invece, data per morta solo qualche mese addietro, pare proprio che si farà: a darne notizia è Wyck Godfrey, produttore del film (e tra gli altri di Eragon, Il volo della Fenice, AVP, "I, Robot" e Behind Enemy Lines), secondo cui la sceneggiatura, firmata da Stuart Beattie, quello della serie dei Pirati dei Caraibi, sarebbe già bella che pronta, e con lei persino già un regista da assegnare al progetto. Salvo stravolgimenti dell'ultima ora, il film dovrebbe uscire nell'estate del 2010.



KINGDOM HEARTS: Quarto capitolo

Continuano le avventure di Sora e compagnia bella nell'epico racconto a fumetti di Kingdom Hearts, primo manga prodotto dalla Disney, ispirato al celebre videogioco prodotto da Square/Enix.

In questo quarto capitolo le cose iniziano a farsi piuttosto serie, pur senza trascurare l'aspetto umoristico che da sempre caratterizza questo genere di fumetti. Ritroviamo Sora, Paperino e Pippo nel loro peregrinare fra un mondo e l'altro attraverso la Gummiship, una particolare astronave in grado di coprire distanze siderali. Lungo il percorso emerge con sempre maggiore chiarezza la vera entità di Sora, destinato a essere il "prescelto", colui il quale ha il potere di brandire la Keyblade, una spada a forma di chiave in grado di aprire e chiudere tutte le porte che mettono in comunicazione i diversi mondi di Kingdom Hearts. La loro ricerca ora ha uno scopo preciso: trovare il misterioso trattato di Ansem, dove pare siano descritti i segreti degli

Heartless, le oscure creature che si impadroniscono del cuore degli uomini.

Un compito non facile che li ha portati a visitare posti fantastici come la gigantesca balena in cui si trova imprigionato Pinocchio, oppure il regno di Atlantica, dove vive la sirenetta Ariel, per non parlare dell'Isola che non c'è, regno incontrastato (Peter Pan permettendo) di Capitan Uncino.

Ciò nonostante, permane ancora una spessa coltre di mistero dietro i piani degli Heartless e di colei che li controlla, la strega Malefica. Inoltre, nessuno ancora è riuscito a capire dove sia finito Topolino. Ma non temete, a questi e altri segreti troverete risposta nei prossimi numeri...



ITALIAN VIDEO GAME AWARD

Nasce l'Italian Video Game Award.

Erano anni che avevamo in mente di farlo ma la cosa si è concretizzata solo nelle ultime settimane: l'Italian Video Game Award è finalmente una realtà. Di che si tratta? Semplicissimo! Stiamo parlando di un evento che ha lo scopo di premiare i migliori videogiochi usciti nel 2007 e fino al 15 aprile 2008, che si ispira a manifestazioni come gli Oscar (cinema) e i Grammy (musica). Le redazioni dell'Area Giochi di Sprea hanno selezionato i migliori titoli per ogni categoria e ora la palla passa a voi, cari lettori. Accedendo al sito www.italianvideogameaward.it, infatti, avrete la possibilità di votare i vostri preferiti. Il 25 maggio si chiuderà la fase preliminare e i 3 giochi primi in ciascuna classifica di ogni categoria accederanno alla selezione finale (saranno le nomination ufficiali). Conclusa questa prima scrematura, le preferenze espresse verranno azzerate e sarete chiamati a votare i miglior gioco in assoluto per ogni categoria (fino al 30 giugno). Oltre al voto del pubblico ci sarà anche quello di una speciale giuria VIP. Culmine dell'evento sarà una serata di gala a inizio luglio alla quale parteciperanno i più grandi nomi del settore e nella quale verranno consegnati gli ambiti riconoscimenti. Vi aspettiamo numerosi, quindi: il destino del vostro videogioco preferito è in mano vostra!



LE CATEGORIE PREMIATE

- | | |
|---|--------------------------------------|
| MIGLIOR FPS | MIGLIOR LEVEL DESIGN |
| MIGLIORE AVVENTURA GRAFICA | MIGLIORE ANIMAZIONE |
| MIGLIOR GIOCO STRATEGICO | MIGLIOR PIATTAFORMA DI GIOCO |
| MIGLIOR GIOCO SPORTIVO | VIDEOGIOCO DELL'ANNO – ASSOLUTO |
| MIGLIOR GIOCO DI GUIDA | VIDEOGIOCO DELL'ANNO – PC |
| MIGLIOR GIOCO MULTIPLAYER | VIDEOGIOCO DELL'ANNO - PS3 |
| MIGLIOR MMO | VIDEOGIOCO DELL'ANNO - XBOX 360 |
| MIGLIOR SIMULAZIONE | VIDEOGIOCO DELL'ANNO – PSP |
| MIGLIOR PUZZLE | GIOCO DELL'ANNO- PS2 |
| MIGLIOR GIOCO D'AZIONE | GIOCO DELL'ANNO - Wii |
| MIGLIOR GIOCO GESTIONALE | GIOCO DELL'ANNO NINTENDO - DS |
| MIGLIOR GIOCO DI RUOLO | MIGLIOR PERSONAGGIO PROTAGONISTA |
| MIGLIOR GIOCO MUSICALE | MIGLIOR PERSONAGGIO NON PROTAGONISTA |
| MIGLIOR GIOCO XBLA (XBOX LIVE ARCADE) | MIGLIOR CATTIVO |
| MIGLIOR GIOCO PSN (PLAYSTATION NETWORK) | MIGLIOR PERSONAGGIO FEMMINILE |
| GIOCO PER LA FAMIGLIA | MIGLIOR ARMA |
| MIGLIOR GRAFICA | PREMIO INNOVAZIONE |
| MIGLIOR SCENEGGIATURA | PREMIO RIVELAZIONE |
| MIGLIOR SONORO | PREMIO LOCALIZZAZIONE |
| MIGLIOR TECNICA | MIGLIOR GIOCO PER CELLULARE |



Ritorna l'omone verde, più incazzato che mai!

Il film di Hulk diretto da Ang Lee? Una mezza delusione. Il gioco di Radical Entertainment/Vivendi? Caduto nel dimenticatoio. Hollywood ci riprova con The Incredible Hulk, pellicola in uscita a giugno e che vede protagonista Edward Norton nei laceri panni di Bruce Banner, accompagnato da Liv Tyler, Tim Roth, William Hurt, con un cameo di Robert Downey Jr. alias Tony Stark, presto protagonista del film di Iron Man (i crossover anche sul grande schermo!).



Al posto di Vivendi ci riprova anche SEGA, che ha affidato a Edge of Reality lo sviluppo della conversione videoludica del film, in uscita su PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PlayStation 2 e DS.

The Incredible Hulk riprenderà gli eventi chiave narrati nel film, ma più di tutto ci offrirà l'occasione (e non poteva essere altrimenti) di spaccare tutto quanto: edifici, carri armati, strade, quel che vi pare. E usare i rottami, di qualsiasi forma e dimensione, come armi improprie. Il mondo di gioco sarà ovviamente aperto, come vuole la moda: detto in altro modo, significa che potremo sfasciare tutto nell'ordine che ci pare.

Un film d'animazione per Dead Space



Quando si dice promuovere un gioco in grande stile... Giusto il mese scorso Electronic Arts annunciava la serie a fumetti a tiratura limitata, adesso ci incuriosisce con il film d'animazione tratto dal suo prossimo survival horror Dead Space, in uscita per PC e console il prossimo Halloween. Prodotto da Starz Media, la pellicola si occuperà di colmare il gap narrativo tra

la serie a fumetti e l'inizio del gioco vero e proprio. La storia racconta gli eventi a bordo di una nave spaziale per l'estrazione di minerali, la USG Ishimura, che recupera un misterioso artefatto da una miniera. Tale ritrovamento scatena l'improvvisa invasione di una presenza aliena a lungo dormiente, e i membri dell'equipaggio della Ishimura si troveranno bloccati a bordo della trappola metallica, in una strenua lotta per la sopravvivenza. A questo punto non rimane altro se non sperare che il valore narrativo di Dead Space sia all'altezza degli sforzi profusi per veicolarlo...

Annunciato The Abbey

Avete presente il Nome della Rosa? Il film, almeno... Ottimo, perché in questo The Abbey di Alcahofa Soft avremo modo di riviverne le inquietanti atmosfere, anche se mitigate da uno stile cartoon alquanto intrigante (tipo Runaway 2, per intenderci). La storia, come lascia intendere il titolo, parla di un'abbazia nella quale si verificano misteriosi delitti, e che solo un uomo è in grado di risolvere.



Manco a farlo apposta, si tratta del nostro alter ego digitale. Quando si dice il caso... L'ex consigliere reale Leonardo, insieme al suo assistente Bruno, dovrà scoprire quale arcano mistero si cela nel misterioso luogo di preghiera, un segreto che rischia di minare le fondamenta non solo dell'abbazia, ma della Chiesa stessa... Mischiando la grafica bidimensionale dei fondali a quella treddi dei personaggi, The Abbey metterà a disposizione degli avventurieri un gameplay "punta e clicca" vecchio stile, senza troppi fronzoli, oltre sessanta ambientazioni e più di quaranta ore di gioco, settanta minuti di colonna sonora orchestrale eseguita dalla Filarmonica di Praga, e naturalmente la riproduzione fedele di un'antica abbazia medievale, con tanto di tesori nascosti e passaggi segreti. Il sito ufficiale si trova all'indirizzo theabbey-game.com.

Ubisoft "compra" Tom Clancy



Nessun losco traffico di esseri umani... Il colosso francese si è limitato a versare svariate decine di milioni di euro per comprare il "nome" Tom Clancy, così da avere in futuro libertà assoluta nello sfruttamento del marchio che negli ultimi dieci anni è stato uno dei più prolifici e amati dal pubblico dei videogiocatori: si vedano i vari Rainbow Six, Ghost Recon, Splinter Cell, l'imminente EndWar, ecc. L'accordo, oltre alla produzione di videogiochi targati Tom Clancy, comprende anche prodotti collaterali come libri, film e merchandise (qualcuno ha detto "il film di Splinter Cell"?). Il primo progetto successivo a questo accordo potrebbe essere un MMOG, che stando a quanto dichiara Yves Guillemot, CEO di Ubisoft, sarebbe in cantiere già da un po' di tempo, bloccato dalle esorbitanti royalty da pagare. Adesso che tale questione è stata risolta, lo sviluppo dovrebbe partire non appena assemblato un team in grado di seguire il progetto.

Climate Challenge, il videogioco più verde

Solitamente in questo spazio non ci occupiamo di titoli in Flash, ma facciamo volentieri un'eccezione per Climate Challenge di Red Redemption, sviluppato in collaborazione con la BBC e l'università di Oxford.



Il gioco, che rientra nella categoria dei "serious games" (ossia videogame che trattano

argomenti di forte impatto sociale, o che ruotano attorno a tematiche di attualità), ha vinto lo European Green IT Award, consegnato dall'esploratore artico Pen Hadow, per essere il prodotto che maggiormente sensibilizza sulla questione ambientale. CC ci mette nei panni del leader delle nazioni europee, impegnato a portare avanti le politiche ambientali dall'anno 2000 al 2100, scelte che possono fare la differenza tra la salvezza del pianeta e l'inizio della fine. Tra gli ambiti in cui è possibile intervenire cito la produzione di cibo, le risorse idriche, la salvaguardia degli ecosistemi e la diminuzione delle richieste energetiche. Climate Challenge può essere giocato dal proprio browser, collegandosi all'indirizzo makesyouthink.net.

EA insiste, Take-Two non molla

Ci eravamo lasciati lo scorso mese con l'annuncio che Electronic Arts sarebbe passata alle maniere "forti", cercando di comprare le azioni di Take-Two Interactive direttamente dagli azionisti. Cos'è successo in questi ultimi trenta giorni?

Eh, un sacco di cose! Tanto per cominciare si è dimesso il responsabile finanziario (detto anche CFO) di EA; il che, nel bel mezzo di una simile operazione, non può certo essere letto come un buon segno. Dal canto suo, il consiglio di amministrazione di T2 ha introdotto un nuovo piano finanziario per gli azionisti, che offre un margine di autonomia maggiore per rigettare le offerte di eventuali compratori (ogni riferimento è puramente casuale, eh) oppure di negoziare un prezzo più alto. EA ha risposto che una simile mossa potrebbe rivelarsi solo controproducente per gli azionisti... E tanto per complicare un po' le cose, T2 ha posticipato la nuova assemblea degli azionisti al 17 aprile, guarda caso qualche giorno dopo la scadenza dell'offerta di EA, fissata per l'11 aprile. Detto fatto, EA ha prorogato i tempi dell'offerta, che scade il 18 aprile. Alla prossima puntata!





Selecta FUN Q9300

Un PC da leggenda

Selecta FUN Q9300 ti fa tornare indietro nel tempo fino all'epoca delle Crociate: grazie alle sue prestazioni mozzafiato ed al videogame Assassin's Creed in dotazione, potrai vivere un'intensa esperienza di gioco immergendoti completamente nelle atmosfere più cupe ed inquietanti del Medioevo. FUN Q9300 ha tutto: dalla mainboard ASUS con chipset Intel® X38 al processore Intel® Core™ 2 Quad Q9300, dai 2 GB di velocissima memoria DDR3 all'hard disk da 500 GB, alla sezione video powered by ASUS NVIDIA EN8800GTX con 768MB di memoria DDR3.



PC SELECTA

FUN Q9300 powered by ASUS

1.299 €

- Case Mystique Steel 632 con aliment. 750W
- S/Madre ASUS P5E3 chipset Intel® X38, 4DDR3,SATA,RAID,GLAN,2xPCI-E, audio HD
- Processore Intel® Core™ 2 Quad Q9300
- Memoria XMS3 Twinx 2GB (1GBx2) DDR3
- Hard Disk 500GB SATA2 16MB
- Masterizz. ASUS DRW-2014S1T 20X DL SATA
- S/Video ASUS NVIDIA EN8800GTX 768MB DDR3 PCI-E, compatibile HDCP, uscita HDTV, doppio DVI-I, supporto per DirectX10.0 e Shader Model 4.0
- Gioco Ubisoft Assassin's Creed
- Kit Microsoft® Office Ready trial 60gg
- Microsoft® Windows VISTA™ Home Premium



ASUS
Rock Solid - Heart Touching



Intel® Friday Night Game
powered by **ASUS®**



Trovi i PC Selecta in tutti i punti vendita Essedi Shop

Offerte Iva inclusa, valide fino ad esaurimento scorte. I marchi appartengono ai legittimi proprietari. Le foto dei prodotti sono indicative. © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PLAYSTATION" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. This title has not yet been concept approved by Sony Computer Entertainment America. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

UCRONIA E VIDEOGAME

QUANDO I "SE STORICI" DIVENTANO INTERATTIVI

Da Heart of Iron II: Doomsday a Turning Point: Fall of Liberty, un viaggio nella fanta-storia creata per i videogiochi, attraverso generi differenti e diversi approcci al tema dei paradossi temporali.

■ Mario Baccigalupi Baccigalupi@hotmail.com



Pensandoci bene, nei videogame la possibilità di creare eventi alternativi non è solo una caratteristica da implementare, magari per esigenze di trama, ma un vero e proprio valore fondante per la loro stessa struttura. Basta ricaricare una partita, insieme con la posizione del nostro personaggio, per generare una situazione diversa in misura minore o maggiore a seconda dell'impostazione del prodotto: tornare a un momento antecedente per modificare le vostre azioni può significare poco nel prosieguo delle vicende, come nei più semplici FPS "scriptati", oppure cambiare radicalmente lo scenario davanti a voi, come accade nei più complessi videogame a carattere strategico/gestionale. Viene quasi spontaneo, quindi, soffermarsi a riflettere sul rapporto tra videogiochi e il genere di fantascienza, detto Ucronia, nel quale l'idea (che è pure un concetto fisico) di cambiare il presente o il futuro attraverso un "punto di svolta" rappresenta il fulcro di tutta la narrazione. Ora, come spesso accade in queste pagine di approfondimento, sul tema ci sarebbe da farsi rapire in mille direzioni, e in effetti trovate parte di queste digressioni nei box che costellano l'articolo, ma già quello che si trova in ambito videoludico basta e avanza per mettere in evidenza il fascino esercitato sul nostro medium preferito da questo particolare filone sci-fi. Solo negli ultimi mesi, infatti, sugli scaffali sono apparsi ben quattro titoli con soggetti basati su premesse storiche alternative ai fatti reali, anche se gli esempi di uchronie videoludiche non si fermano certo qui e, anzi, si estendono a diverse tipologie di giochi e a un differente grado di approfondimento nell'affrontare i concetti di tempo e di storia.

SANGUE E ADRENALINA NEL '900 PARALLELO

Dal punto di vista strettamente "narrativo", i videogiochi d'azione sono quelli che maggiormente si avvicinano ai modelli letterari di riferimento, soprattutto in termini di sviluppo della trama: esattamente come nei romanzi appartenenti al genere, negli shooter "ucronici" viene privilegiato un punto di vista da cui osservare gli inediti accadimenti storici, in modo da raccontare un soggetto preciso e senza possibilità di ulteriori "diramazioni temporali". Rientrano in questa categoria titoli come *Turning Point: Fall of Liberty*, oltre ai più datati *Iron Storm* e *Freedom Fighters*, nei quali tre importanti nodi della nostra storia vengono sciolti in modo diverso ma sempre con conseguenze disastrose per il mondo intero. Nel più giovane esponente di questo particolare "sottogenero" è la morte di un grande statista, Winston Churchill, a generare un nuovo scenario per la Seconda Guerra Mondiale, in cui i nazisti rischiano di usare a modo loro la potenza delle armi nucleari, oltre a dare sfoggio di indicibile crudeltà per le strade di un'attonita New York (evocando in qualche modo l'incubo dell'11 settembre 2001, un po' come nel monster movie *Cloverfield*).

Una delle immagini più rappresentative del deludente *Turning Point: Fall of Liberty*, con il Chrysler Building a pezzi per le strade di New York.





➤ In Iron Storm, le trincee della Prima Guerra Mondiale continuano a caratterizzare il paesaggio fino al 1963, tra massificante propaganda e cecchini in agguato...

Relativamente recenti sono invece le paure che hanno ispirato IO Interactive per Freedom Fighters (2003), che pure possiede vistose analogie formali con il controverso gioco di Spark Unlimited: come nel film "Alba rossa" (diretto nel 1984 da John Milius), in FF sono però i Sovietici a sbarcare sulle coste statunitensi, con l'intenzione di porre fine alla Guerra Fredda attraverso un'azione militare combattuta con armi convenzionali. È chiaro che una trovata del genere, se da un lato permette di sviluppare interessanti dinamiche action in un contesto carismatico (moderatamente originali, con piccoli eserciti da comandare in terza persona), dall'altro mina un po' la credibilità del soggetto, peraltro sfruttato con maggior coerenza da differenti tipologie di giochi. Meglio allora spostarsi ancora più indietro nel tempo, come è stato fatto con il poco noto FPS pubblicato da DreamCatcher Interactive, in modo da regalare maggiore "respiro" al dipanarsi di una verosimile alternativa storica: nonostante una realizzazione tecnica non eccelsa, Iron Storm metteva sul campo fascinazioni derivate dalla narrativa fantapolitica del '900 (da "1984" di Orwell fino a "Il seme inquieto" di Anthony Burgess, autore di Arancia Meccanica) per creare uno scenario in cui il primo conflitto mondiale si sarebbe esteso fino agli anni '60, con i suoi

➤ Il violentissimo TimeShift può essere considerato un mix tra ucronia e distopia, con il suo regime totalitario determinato da uno snodo temporale.



NEI VIDEOGAME BASTA RICARICARE UNA PARTITA, INSIEME CON LA POSIZIONE DEL NOSTRO PERSONAGGIO, PER GENERARE EVENTI ALTERNATIVI PER IL PROSEGUITO DELL'ESPERIENZA

NEGLI SHOOTER "UCRONICI" VIENE PRIVILEGIATO UN PUNTO DI VISTA DA CUI OSSERVARE GLI INEDITI ACCADIMENTI STORICI



➤ New York è protagonista anche nel buon Freedom Fighters di IO Interactive, dove la resistenza si oppone all'invasione sovietica.

dedali di insanguinate trincee e la sua massificante propaganda. Tornando al panorama dei titoli più recenti, una menzione speciale va spesa per TimeShift di Saber Interactive, che sposa intelligentemente un'ambientazione contaminata dal moderno cyperpunk e un gameplay studiato per sfruttare, sebbene in forma limitata, la manipolazione del tempo. In un certo senso, sembra quasi che gli sviluppatori abbiano voluto suggerire le riflessioni da cui siamo partiti: il legame stretto tra videogame e "relativismo temporale", se da un lato sembra appartenere al territorio della pura speculazione teorica, dall'altro è una pratica fin quasi banale per migliaia di produzioni videoludiche, in cui i punti di salvataggio o i res-point sono assimilabili a veri e propri "varchi nel tempo", dall'effetto pratico e istantaneo. Titoli come TimeShift, come anche i vari Prince of Persia, hanno comunque il merito di palesare e utilizzare paradossi come questi per ampliare i confini della giocabilità,

L'UOMO DELL'ALTO CASTELLO

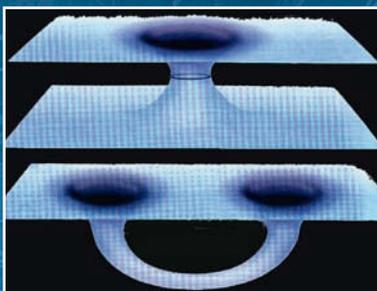
Tra i romanzi di riferimento per il genere delle ucronie, "The man in the high castle" (premio Hugo nel 1963) rimane probabilmente il più importante. Nel libro di P.K. Dick, conosciuto in Italia come "La Svastica sul Sole", più piani temporali si intrecciano intorno all'esito della Seconda Guerra Mondiale, con un geniale turbinio di eventi e personaggi. Decisamente meno complicato il soggetto di Fatherland, del britannico Robert Harris,



in cui un'ipotetica supremazia nazista diventa lo strumento per narrarci da un'angolazione diversa, benché altrettanto drammatica, la tragedia dell'Olocausto. Su un'eventualità simile si concentra l'ipotesi concepita da Winston Churchill in "Se Hitler avesse vinto la guerra", mentre autori contemporanei come Bruce Sterling hanno dato vita a una peculiare variazione sul tema dello snodo temporale, definita nel genere SteamPunk, in cui le tecnologie telematiche si sarebbero sviluppate parallelamente alla rivoluzione industriale del XIX secolo. Complessissima, infine, la struttura della saga ucronica narrata in otto volumi dall'americano Harry Turtledove, raggruppata sotto i titoli di "Ciclo dell'invasione" e "Ciclo della colonizzazione", con l'aggiunta dell'elemento alieno al dipanarsi della storia umana contemporanea.

INFINITI MONDI PARALLELI

Lo stato quantico, miei cari, non è mica una roba stabile come Bruno Vespa a Porta a Porta! Le diverse configurazioni della particella subatomica racchiuse in questa definizione, infatti, potrebbero cambiare infinite volte in ogni istante, così da causare altrettante concatenazioni di spazio e materia. Per fare un esempio, potremmo prendere



in considerazione l'espedito "ucronico" di *Turning Point: Fall of Liberty*, ovvero l'incidente stradale che causa la morte di Churchill: anche questo accadimento, alla fine, viene determinato da una complessa interazione di stati quantici, come quello degli atomi dell'acqua sulla strada (se pioveva) o dei materiali che compongono i fari di una macchina (se per caso si fossero rotti), oltre che di qualsiasi altro elemento in grado di variare il risultato finale dell'evento. Al di là delle diverse teorie elaborate nell'ambito della meccanica quantistica, come l'"interpretazione a molti mondi" di Hugh Everett III o il "multiverso a bolle" di Andrej Linde, la possibilità di coesistenza tra differenti "versioni" della stessa particella potrebbe provocare la continua generazione di universi paralleli, peraltro impossibilitati a interagire tra di loro. Tutto chiaro, vero?

portandoli di fatto verso le intricate dinamiche della quarta dimensione. Va anche ricordato, però, quanto la fantascienza ami mescolare al suo interno ispirazioni differenti, così da generare affascinanti ibridi: in quest'ottica, la trama del gioco di *Saber* può essere vista come un mix tra le ucronie e il genere delle "distopie", nel quale si ipotizzano società violentemente oppressive e autoritarie, come quelle viste in *V for Vendetta* o nel "nostro" *Half-Life 2*.

IL "PUNTO DI SVOLTA" DEGLI STRATEGICI.

Come abbiamo visto, le ucronie ispirate agli equilibri politici del secolo scorso sono quelle che maggiormente hanno affascinato e influenzato il mondo dei videogame, oltre che la letteratura e il cinema, probabilmente perché alimentate da paure relativamente recenti e dunque ben radicate nell'immaginario collettivo.

Per quel che riguarda l'ambito videoludico, la cosa diventa ancora più evidente se si prende in considerazione il solo genere degli strategici, con le sue dinamiche più ragionate e il suo diverso approccio alle tematiche storiche: in questo contesto, non c'è che l'imbarazzo della scelta,

⬇ In alcuni titoli, come *Codename Panzer - Cold War*, il livello tecnologico delle forze in campo è paragonabile a quello del periodo storico preso in considerazione...



LE UCRONIE ISPIRATE AGLI EQUILIBRI POLITICI DEL XX SECOLO SONO QUELLE CHE MAGGIORMENTE HANNO AFFASCINATO IL MONDO DEI VIDEOGAME, OLTRE CHE LA LETTERATURA E IL CINEMA



⬆ Essenzialmente realistica l'ambientazione di *World in Conflict*, con veicoli militari del tutto simili a quelli di fine anni '80.

con una poderosa schiera di titoli pronti a reinterpretare, con diversi risultati qualitativi, tanto lo scontro in Europa tra Asse e Alleati quanto il lungo braccio di ferro diplomatico-militare tra Stati Uniti e blocco comunista. Soprattutto il periodo della Guerra Fredda, però, durato oltre trent'anni, può ispirare scenari molto differenti a seconda di dove si collochi il punto di snodo con il passato che tutti conosciamo. In *World in Conflict*, ad esempio, la crisi è ambientata nel 1988, quando nella realtà era ormai vicina la caduta dei regimi comunisti europei: in questa fase storica si ipotizza una diversa reazione dell'URSS alla propria progressiva e inarrestabile decadenza economica, prima con un appello alle Nazioni Unite e poi, una volta ricevuto il diniego, con un poderoso attacco militare, a base di armi convenzionali e non.

E se gli equilibri fossero invece precipitati prima ancora di instaurare la cosiddetta "pace nucleare"? A questa domanda tentano di rispondere due titoli dall'impostazione molto diversa, come *Heart of Iron II: Dooms Day*, espansione stand-alone datata 2006, o come il "fresco" *Codename Panzers - Cold War*, nuovo sequel per l'RTS di *StormRegion*: nel primo caso, in linea con la serie, abbiamo di fronte uno strategico a turni con

⬇ ... contrariamente a quanto avviene in *War Front: Turning Point*, con i nazisti a bordo di mech dall'improbabile design (ricordano un po' i robot di *Conan*: ragazzo del futuro).





↻ Ecco qui una parte del complesso sistema di parametri di Heart of Iron II: Dooms Day, con focus su un'Europa centrale alternativa.

una forte e profonda impronta "simulativa", in cui si ipotizza un'ulteriore degenerazione del Secondo Conflitto Mondiale, con estensione della linea temporale dal 1936 (sono presenti anche le "canoniche" campagne del titolo originale) fino a un alternativo 1953, già segnato dal rischio di guerra atomica. Uno scenario simile fa da sfondo alle dinamiche in tempo reale di CP-CW, con il precipitare delle relazioni diplomatiche nella primissima fase della guerra fredda, durante il cosiddetto Blocco di Berlino (da giugno del '48 fino al maggio dell'anno successivo i sovietici impedirono accessi esterni alla parte ovest della città), a causa di un incidente aereo nell'aeroporto tedesco di Tempelhof. Se in questo caso è l'Armata Rossa, guidata da Stalin, a contrapporsi a una NATO appena costituita, le forze naziste e il solo esercito americano sono i protagonisti di War Front: Turning Point, altro imminente strategico in tempo reale ad opera di Digital Reality, dove la morte di Hitler è lo spunto per inscenare un'offensiva tedesca più razionale e ordinata (ma piena di elementi estetici sci-fi), con la conquista della Gran Bretagna e il conseguente intervento degli Stati Uniti in un'ipotetica "Liberation of Britain".

A tutti gli effetti va inoltre considerato un universo ucronico, per di più con un altissimo potenziale "immaginario", lo scenario mondiale delineato nella serie di C&C Red Alert: l'idea che il padre della moderna teoria della relatività, Albert Einstein, sia stato il diretto responsabile di una nuova e apocalittica alternativa storica è al tempo stesso un presupposto assurdo (lo scienziato si sposta dal 1946 al 1924 con una "crosfera" di sua invenzione...) e una trovata incredibilmente suggestiva, che fa il paio con un'interpretazione grottesca della nostra realtà e della contrapposizione fra "ragione di governo" e terrorismo.

"QUASI" UCRONICHE

Come abbiamo detto, a volte i confini tra i vari generi di fantascienza sono difficili da identificare, qualsiasi sia la forma scelta per raccontare il soggetto: da questo punto di vista, il background che sta dietro agli scenari fantapolitici degli ultimi due Battlefield si avvicina considerevolmente al territorio delle ucronie, mettendo in scena ambientazioni quasi "conseguenziali" rispetto agli attuali equilibri geopolitici, come se il "turning point" fosse collocato oggi, nel nostro presente. Per non parlare del complicato intreccio fra tempo e genetica che Ubisoft ha messo in piedi per Assassin's Creed, in cui nozioni apprese nel passato remoto, in una precedente incarnazione del protagonista, potrebbero essere la

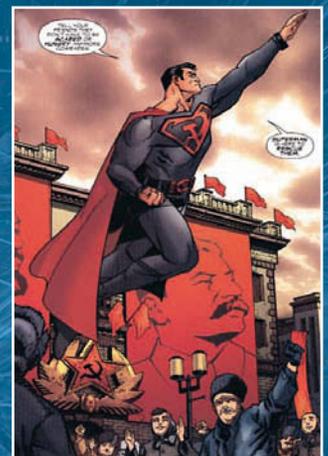


↻ La trama di Assassin's Creed mescola diverse tipologie di fantascienza, compresi alcuni aspetti vicini al genere delle ucronie.

chiave di un radicale mutamento della nostra storia futura. Se ancora non vi si è incrociato il cervello, con tutti questi corsi e ricorsi temporali, abbiamo lasciato per ultimi i videogiochi d'ispirazione per il titolo stesso di questo dossier. Superando le potenzialità di qualsiasi altra forma espressiva, infatti, la reinvenzione continua della storia è alla base di capolavori come Civilization e relativi seguiti, oppure delle elucubrazioni fantascientifiche della serie di Empire Earth. E non mancano nemmeno affascinanti (ma ostiche) "radicalizzazioni" dello stesso concetto, come accade in Spore di Will Wright, attraverso l'estensione del gameplay agli organismi biologici primordiali. In questa famiglia di giochi, particolarmente rappresentativa delle enormi potenzialità creative dei videogame, viene sublimato il concetto stesso di interattività, rendendo il giocatore capace di spingersi nei complicati territori della "metastoria". Quest'ultima considerazione, però, rischia di aprire una nuova voragine, in termini di spunti d'analisi e di generi da considerare, ed è quindi il tempo di chiudere con un'ultima, intelligentissima, ipotesi ucronica: cosa sarebbe successo se TGM non fosse mai stato pubblicato in Italia? Saremmo tutti più tristi, ecco...

SUPER-UNIVERSI ALTERNATIVI

Solo i fumetti hanno osato avvicinarsi alle possibilità creative dei videogame, reinventando il background "storico" di personaggi esistenti nella finzione. In effetti, è davvero spropositato il numero di universi alternativi usciti dalle matite dei disegnatori, complice l'insuperata semplicità di questa forma d'arte, con particolare riferimento alle più famose serie americane: a parte l'usuale impostazione "ucronica" delle storie sui supereroi, per cui il mondo cambia in relazione alla loro stessa presenza, in saghe come "L'era di apocalisse" di Marvel, oppure come "Elsewolds" sui personaggi DC, le diverse linee temporali sono determinate da eventi interni alla mitologia dei "nuovi Dei", come la morte di Xavier per gli X-Men o altre fantasiose variazioni rispetto alle vicende delle collane principali. Siamo anche sicuri che il geniale Alan Moore (autore di "V for Vendetta" e "Give me liberty"), se solo avesse potuto, si sarebbe fregiato dei marchi originali dei supereroi più famosi per il suo "The watchman", che pure possiede il fascino oscuro e riflessivo delle migliori ucronie letterarie.



SUPERANDO LE POTENZIALITÀ DI QUALSIASI ALTRA FORMA ESPRESSIVA, LA REINVENZIONE CONTINUA DELLA STORIA È ALLA BASE DI CAPOLAVORI VIDEOLUDICI COME CIVILIZATION

ARRIVANO I DISNEY MANGA.



Quando la magia Disney incontra la tradizione fumettistica giapponese nascono i Disney Manga. Una fantastica collezione delle storie Disney più emozionanti interpretate con tutta l'energia e l'inconfondibile tratto dei manga giapponesi. Si comincia con **Kingdom Hearts**, la miniserie di 4 uscite ispirata al videogame che ha appassionato milioni di giocatori in tutto il mondo, un manga entusiasmante finalmente in edizione italiana. Presto arriveranno **Witch, Monsters, Lilo & Stitch** e tanti altri fantastici eroi!

MAGIA DISNEY•STILE MANGA
dal **10 maggio** in edicola e nelle migliori fumetterie



A RUOTA LIBERA: THQ

Per anni abbiamo parlato di chi compra e di realizza i videogiochi. Dopo appostamenti, finte amicizie e qualche ingranaggio unto a dovere, abbiamo intervistato chi apre i cordoni della borsa e decide in che direzione deve andare il mercato.

■ Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

Andando alla continua ricerca di nuovi argomenti relativi al mondo dei videogiochi da proporvi sotto forma di dossier, c'era un pezzo che, lo ammetto, mi solleticava da parecchi anni. Dopo aver intervistato programmatori, grafici, consulenti, studenti, giocatori e tutta la varia umanità che ruota intorno al mondo dell'intrattenimento digitale, è giunto il momento di spiccare il grande salto e porre qualche domanda a chi è seduto su una montagna di soldi e regge le sorti di un'azienda leader nell'ambito del publishing videoludico. Il nostro obiettivo è quello di arrivare ai più alti livelli del marketing applicato ai videogiochi intervistando, nel corso del 2008, tutti i publisher di maggiore importanza a livello mondiale (s'accontenta di poco, l'Elvino... ndSS).

L'INTERVISTA!

Per inaugurare questa serie di dossier abbiamo raggiunto Ian Curran, Senior Vice President International Publishing di THQ e responsabile vendite europeo della casa americana. Si tratta della persona ideale cui porre una serie di domande per quanto riguarda il management di un'azienda di publishing su una moltitudine di aspetti legati a mercato, diversità di formati, budget da allocare al marketing e molti altri argomenti di notevole interesse. Ecco che cosa ci ha raccontato.

TGM: Signor Curran, può farci un resoconto di come THQ ha iniziato in questo settore e quali sono stati, nel corso degli anni, i punti cardine della sua storia?

Ian Curran: THQ fu fondata nel 1990 e divenne una società per azioni

quotata al Nasdaq l'anno seguente. All'epoca l'azienda produceva sia videogiochi sia giocattoli tradizionali. Con l'elezione del nostro attuale CEO, Brian Farrell, ci siamo spostati sulla pubblicazione esclusiva di videogiochi, iniziando con titoli per Game Boy e Game Boy Color basati sulle licenze Pixar come, ad esempio, Toy Story. In quel periodo riuscimmo ad accaparrarci anche la licenza WCW, per dare alle stampe qualche tempo dopo il nostro primo titolo dedicato al wrestling. Nel corso degli anni, l'azienda è cresciuta grazie alle licenze di WWE, Disney/Pixar, Nickelodeon e molte altre. Una buona parte degli introiti è arrivata anche da titoli sviluppati internamente, con franchise del calibro di Red Faction, MX vs ATV Untamed, Saints Row, Company of Heroes.

⚡ Frontlines è il primo esempio di sparattutto online concepito per console: un altro "genere roccaforte" su PC espugnato dalle console?



IL NOSTRO OBIETTIVO È QUELLO DI ARRIVARE AI PIÙ ALTI LIVELLI DEL MARKETING APPLICATO AI VIDEOGIOCHI



⬆ Quando la concorrenza è troppo forte in un determinato settore, meglio non iniziare la corsa all'oro. Il mercato dei MMORPG, in termini d'investimento, è una trappola che molti publisher temono.

TGM: Come si diventa vice presidente esecutivo di un'azienda del calibro di THQ? Può darci qualche info a proposito del cammino seguito durante la sua carriera?

Ian Curran: Ci sono molti modi di fare carriera all'interno dell'industria e questi includono, ma non sono limitati, il marketing, le vendite o la produzione vera e propria di videogiochi. Io, per esempio, ho iniziato nel settore delle vendite, per numerosi brand come Game e Time Warner Interactive, prima di entrare a far parte di Acclaim quando fui promosso a General Manager del Regno Unito. Nell'ottobre del 2000 sono entrato in THQ con il ruolo di Managing Director, sempre per il Regno Unito: da qui alla carica di Vice Presidente delle pubblicazioni europee e a Vice Presidente Esecutivo, sono passati sette anni di soddisfazioni e delusioni. Guadagnarsi una posizione del genere significa avere precise responsabilità, che ti accompagnano dal risveglio mattutino fino a tarda notte: il fatto che il settore sia in continua evoluzione aggiunge molto pepe alle preoccupazioni esistenti.

TGM: Come si rapporta THQ rispetto ai suoi concorrenti nel mercato dei videogiochi? Può dirci qualcosa di più a proposito dei vostri recenti successi?

Ian Curran: Anche se non siamo in vetta, ci sentiamo molto competitivi nei confronti della concorrenza: con dodici anni consecutivi di incremento del fatturato confidiamo in una crescita aziendale anche in futuro. In passato abbiamo aperto filiali di successo in Spagna, Italia, paesi nordici, Benelux, Austria, Svizzera, Messico e Giappone. Molto presto apriremo una sede in Cina, arrivando a un totale di tredici distributori. Il futuro promette bene, ne siamo convinti.

⬇ Le licenze giuste significano quasi sempre grossi introiti: i titoli della serie WCW non fanno eccezione.



“IL PC STA VIVENDO UNA TRANSIZIONE CHE RISENTE DELL'EFFETTO COMBINATO DI HARDWARE DIVERSIFICATO, PRODUZIONI CONSOLE E IMPATTO NEGATIVO DELLA PIRATERIA” - IAN CURRAN, VICE PRESIDENTE DI THQ

TGM: Sui forum del nostro sito è presente un dibattito ricorrente sul futuro del PC come piattaforma ludica. Qual è la posizione di THQ a riguardo?

Ian Curran: Non sono d'accordo su tutti questi timori: sicuramente il PC sta vivendo una transizione che risente dell'effetto combinato di hardware diversificato, produzioni console e impatto negativo della pirateria. In particolare, l'ultimo problema richiede una soluzione radicale e immediata. THQ ha avuto, e continua ad avere, una storia di successo su PC sia per quanto riguarda i titoli “casual” sia per quelli dedicati ai giocatori hardcore. Basta guardare ai nostri franchise piazzati negli ultimi tre anni: Warhammer 40000: Dawn of War, Company of Heroes e Supreme Commander sono lì, a dimostrare a tutti chi siamo. Sicuramente il fatto che si tratti di strategici, un genere da sempre molto apprezzato su PC, ha aiutato, ma in definitiva crediamo che i personal computer siano, e saranno anche in futuro, una piattaforma su cui puntare in ambito ludico.

TGM: Vendita al dettaglio contro Digital Delivery. Il DD può essere considerato un salvagente ormai indispensabile?

Ian Curran: Il mercato PC è sicuramente in declino rispetto al passato per quanto riguarda le vendite delle versioni scatolette: si tratta di un fenomeno che tuttavia viene in buona parte riassorbito dalle vendite digitali. Questo cambio di mentalità dei giocatori a proposito del “tutto e subito” gioca anche a favore di noi produttori, sicuramente un po' meno a favore di chi distribuisce. Grazie a questo nuovo modo di raggiungere il cliente è possibile proteggere meglio le proprie proprietà intellettuali e abbattere drasticamente i costi di stampa, package e distribuzione. Proprio queste premesse segnano la fine di un'era e l'inizio di un'altra che molti produttori, noi compresi, hanno tutta intenzione di percorrere.

TGM: Per un publisher come THQ qual è la soglia minima di profittabilità per la versione PC di un gioco rispetto alla controparte console?

Ian Curran: Per quanto riguarda i costi di sviluppo, non è possibile quantificare in modo dettagliato: ti posso dire che le console pongono costi di produzione maggiori, cui si aggiungono ingenti royalty da versare ai produttori dell'hardware. Inoltre, il mercato console pone problematiche di marketing diverse; è vero, vende di più, ma un singolo gioco ha una vita commerciale molto più breve. Su PC è il contrario: le vendite iniziali non sono paragonabili, ma se il prodotto è valido e viene supportato come si deve, si hanno ottime soddisfazioni sulla lunga distanza e non solo nella prima settimana. Un aspetto che molti publisher trascurano è il mercato midprice e budget: non posso dirti i titoli precisi ma, in molti casi, un nostro prodotto dalle vendite

⬇ Tutti i fan di Total Annihilation hanno atteso a lungo il ritorno sulle scene di Chris Taylor. Supreme Commander è stato un buon modo per farlo.





↑ Juiced: la risposta, poco fortunata, alla serie Need For Speed di EA.

non esaltanti si è trasformato in un buon successo con un rientro completo dei costi e un buon guadagno globale. È chiaro, si tratta di espandere la vita commerciale di un prodotto per almeno un anno, se il gioco è molto valido anche due...

TGM: THQ è molto conosciuta per ottimi sviluppatori come Kaos Studios, Relic, Volition. Come riuscite a mantenere da così tanti anni buoni rapporti con realtà di questo calibro?

Ian Curran: Trattandosi di una società per azioni, THQ è ovviamente concentrata sul profitto per fornire un ritorno economico apprezzabile ai propri investitori; questo è fuori discussione. Detto questo, il nostro sistema di studi interni, che include Kaos, Volition, Relic e altri, è gestito con grande sensibilità dal nostro coordinatore di risorse a livello mondiale, Jack Sorensen, che ha sempre lavorato secondo la filosofia del "create la vostra cultura". Si tratta di un modello relazionale che incoraggia gli studi di sviluppo a gestire una propria identità e farla percepire al pubblico come tale. In questo modo, il giocatore che si affeziona a un prodotto sa che in caso di un probabile seguito, ritroverà sempre quel marchio di fabbrica una volta terminata l'installazione. Questo significa valorizzare il lavoro altrui e non solo promettere un ritorno economico.

TGM: Non è una filosofia un po' in controtendenza rispetto alla centralizzazione massiccia del mercato del lavoro, in particolare per quanto riguarda l'industria dei videogiochi?

Ian Curran: Sì, e per noi è una scelta che deriva dalla precisa volontà di non fare un unico calderone di tutti gli sviluppatori dando vita a megastudi ma mantenendo separate le unità di lavoro. Siamo convinti che questo modello sia vincente sia per quanto riguarda i rapporti tra publisher e sviluppatori, sia per la soddisfazione personale dei singoli impiegati. Le grandi realtà aziendali sono spesso spersonalizzanti e questo non aiuta di certo in contesti lavorativi in cui la passione e la creatività sono alla base di tutto.

TGM: Gli studi di cui abbiamo appena parlato sono molto gelosi del loro know-how: THQ, in un'ottica di interscambio delle professionalità, favorisce il passaggio da una parte all'altra di informazioni, metodi lavorativi e modelli di crescita?

Ian Curran: Lo scambio di informazioni nel circuito dei nostri studi è sicuramente un aspetto di grande importanza, che incoraggiamo ogni giorno: spesso e volentieri facciamo girare gli stagisti per metterli a contatto con varie realtà (sparatutto, giochi di guida, strategici). Oltre a questo, è appena

"IL MERCATO CONSOLE PONE PROBLEMATICHE DI MARKETING DIVERSE RISPETTO A QUELLO PC. VENDE DI PIU', MA UN SINGOLO GIOCO HA UNA VITA COMMERCIALE MOLTO PIU' BREVE"
IAN CURRAN, VICE PRESIDENTE DI THQ



↑ La strategia è una costante dei prodotti THQ per PC, e Full Spectrum Warrior ne è la conferma.

partito il progetto XDG, che prevede il distacco in outsourcing di alcune attività di un certo rilievo ad aziende esterne per contenere i costi di sviluppo. (nel box trovate tutto spiegato nel dettaglio. ndElvin)

TGM: Partendo da questi presupposti, THQ ha mai preso in considerazione l'idea di dare a terze parti in licenza engine o altri middleware prodotti internamente?

Ian Curran: Credo tu intenda in particolare il motore che muove la serie Warhammer e Company of Heroes, vero (preso in pieno! ndElvin)? Fino a oggi non abbiamo mai dato in licenza un nostro engine, ma questo non esclude che si possa farlo in futuro.

TGM: Quando arriva il momento di allocare un budget di una certa consistenza per i titoli dell'anno successivo, quali criteri segue THQ per distribuire i fondi sui vari progetti? In base a quali priorità vi concentrate su una proprietà intellettuale trascurandone altre?

Ian Curran: Il team di gestione ha molti anni di esperienza alle proprie spalle e tutto parte dall'intuito di queste persone e dalla combinazione della percezione della direzione futura del mercato con quelle che possono essere più tradizionali ricerche di marketing legate alle tendenze del momento. Non ci vuole certo un genio per capire che determinate licenze si vendono da sole: per quelle, in genere, si tratta semplicemente di quantificare il rapporto tra quanto si spende per acquisirle e quanto possono profittare. Nel caso di

COMPANY OF HEROES SOLO IN CINA

Come accennato nella parte finale dell'articolo, l'obiettivo nell'immediato di THQ è quello di arrivare sul mercato dei MMORPG con un prodotto del tutto particolare: un MMO basato sul brand di Company of Heroes, da lanciare esclusivamente sul mercato cinese. Nonostante



una serie di difficoltà di fondo dovute a precisi veti posti dal governo relativi ai contenuti del gioco (carri armati della Repubblica Popolare Cinese che esplodono? Inaccettabile!) e all'adattamento alla lingua e ai gusti dei giocatori cinesi, il progetto pare ben avviato. Evidentemente, la passione orientale per tutto quanto è "strategia" da quelle parti è un richiamo troppo forte per le tasche di THQ che, al momento, non ha ancora annunciato con quali modalità verrà applicato il concetto di persistenza alla canonica struttura da RTS proposta nel titolo originale.

OUTSOURCING PER TUTTI

Circa un paio d'anni fa abbiamo dedicato un interessante dossier al concetto di outsourcing per quanto riguarda l'industria dei videogiochi. Anche THQ ha deciso di entrare in questo settore, con un progetto piuttosto interessante chiamato XDG. Si tratta di un team interno di sviluppatori impegnato a coordinare il lavoro di numerose realtà assunte esternamente. L'idea è quella di coinvolgere studi professionali da tutto il mondo, in particolare Cina ed Europa dell'Est, per distribuire buona parte del lavoro di grafica e progettazione delle "mappe" a chi si dimostra in grado di soddisfare le richieste di un produttore di alto livello come questo. Come detto nel corpo dell'intervista quindi, viene mantenuta l'indipendenza dei vari sviluppatori ma se ne coordinano le operazioni delegando a terzi buona parte del lavoro di semplice creazione di asset grafici e sonori secondo una pratica sempre più diffusa all'interno dell'industria dell'entertainment. Per maggiori informazioni <http://xdg.thq.com>.



proprietà intellettuali inedite, il costo è infinitamente minore, ma la difficoltà di piazzarle sul mercato è proporzionalmente più elevata: è in questo campo che il "naso" dell'azienda deve mostrare tutto il suo talento.

TGM: Se diamo uno sguardo al recente periodo di vacanza a ridosso dello scorso Natale, sia per quanto riguarda il 2007, sia negli anni precedenti, la maggioranza dei giochi di qualità viene pubblicata in questo periodo e solo una manciata di titoli tripla A rimane ad appannaggio del resto dell'anno. Non credete che la corsa allo scaffale tra Giorno del Ringraziamento e Natale porti a una sovrapposizione capace di favorire e danneggiare tutti allo stesso modo?

Ian Curran: Assolutamente sì; molte aziende come la nostra cercano di diversificare al massimo il proprio portfolio non solo per evitare sovrapposizioni, ma anche per incamerare denaro fresco durante tutto l'anno. Per esempio, i titoli su licenza Disney/Pixar in nostro possesso si spostano su pubblicazioni primaverili o estive: il fatto di piazzare giochi originali al di fuori della finestra vacanziera è stata, almeno per noi, una strategia vincente, che continueremo ad adottare in seguito. In ogni caso, il periodo da te citato non perderà mai d'importanza in quanto, dati statistici alla mano, la propensione alla spesa dei consumatori è quadruplicata rispetto agli altri periodi dell'anno. Il

⬇️ **Warhammer 40.000 è il classico esempio di licenza ben sfruttata.**



"DURANTE IL MESE DI DICEMBRE LA PROPENSIONE ALLA SPESA DEI CONSUMATORI È QUADRUPPLICATA RISPETTO AGLI ALTRI PERIODI DELL'ANNO"
IAN CURRAN, VICE PRESIDENTE DI THQ



⬆️ Ecco Ian Curran, Senior Vice President International Publishing di THQ, nonché gentile interlocutore in questa intervista.

nostro settore, una delle massime espressioni dell'intrattenimento, non può certamente fare eccezione.

TGM: Molti publisher guardano al fenomeno di World of Warcraft e provano a gettarsi in quella che sembra una vera e propria corsa all'oro. Come mai THQ non ha ancora cavalcato l'onda con un proprio marchio subito dopo l'arrivo del blockbuster Blizzard?

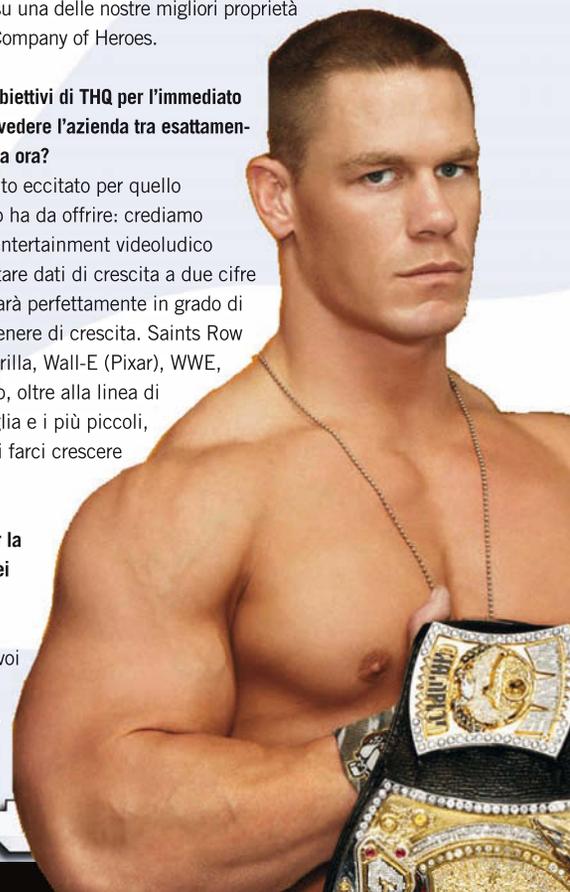
Ian Curran: Perché siamo prudenti (ride. ndElvin). Crediamo che il mercato dei MMORPG possa offrire un sacco di opportunità ma sia anche una micidiale arma a doppio taglio nel caso il titolo non venga prodotto/commercializzato/recepito correttamente: se si sbaglia, diventa difficilissimo riprendersi. Per questo ci siamo guardati in giro con molta attenzione e abbiamo deciso di arrivare in questo settore con qualche anno di ritardo ma con due licenze decisamente forti. La prima è per un gioco basato sull'universo Warhammer 40.000: il secondo, invece, sarà su una delle nostre migliori proprietà intellettuali, ovvero Company of Heroes.

TGM: Quali sono gli obiettivi di THQ per l'immediato futuro? Dove vorresti vedere l'azienda tra esattamente un anno a partire da ora?

Ian Curran: Sono molto eccitato per quello che il prossimo anno ha da offrire: crediamo che il mercato dell'entertainment videoludico continuerà a presentare dati di crescita a due cifre e la nostra line-up sarà perfettamente in grado di supportare questo genere di crescita. Saints Row 2, Red Faction Guerrilla, Wall-E (Pixar), WWE, Darksiders e De Blob, oltre alla linea di prodotti per la famiglia e i più piccoli, non mancheranno di farci crescere ancora.

TGM: Grazie mille per la chiacchierata, Ian. Sei stato chiarissimo ed esaustivo.

Ian Curran: Grazie a voi e un saluto a tutti i lettori di The Games Machine!



MEN OF WAR



■ SVILUPPATORE: 1C Company ■ DISTRIBUTORE: 505 Games
■ PUBLISHER: N.D. ■ USCITA: estate 2008

Una paginetta veloce veloce per mostrarvi le ultimissime immagini (pubblicate da 1C Company davvero un pelo prima di andare in stampa!) del prossimo Man of War, strategico in tempo reale ambientato nel periodo della Seconda Guerra Mondiale. A dirla tutta, Men of War sarebbe il terzo capitolo di una serie che ha visto in precedenza la nascita di Soldiers: Heroes of World War II e del più recente Faces of War. Rispetto ai predecessori, Men of War dovrebbe vedere miglioramenti sostanziali sia dal punto di vista grafico, sia soprattutto per quanto concerne l'aspetto multiplayer, grazie a un sistema inedito di valutazione degli scontri che, a detta dei programmatori, dovrebbe essere in grado di capire il nostro livello di preparazione, consentendoci di partecipare a partite con avversari della nostra stessa esperienza (ah, il matchmaking... ndToSo). A questo si aggiungerà una campagna single player nuova di zecca, contraddistinta da una cinquantina di nuove unità selezionabili (con tanto di postazioni fisse, mezzi pesanti e via di dicendo) e da una serie infinita di missioni ambientate in lungo e in largo per tutta Europa. L'uscita di questo titolo è prevista per l'estate ormai imminente, e quindi attendetevi senza indugio una recensione per quando sarete a friggervi sotto l'ombrellone!

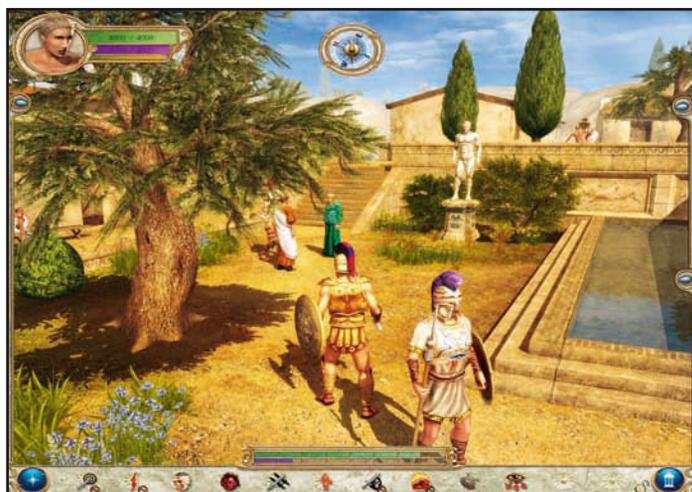
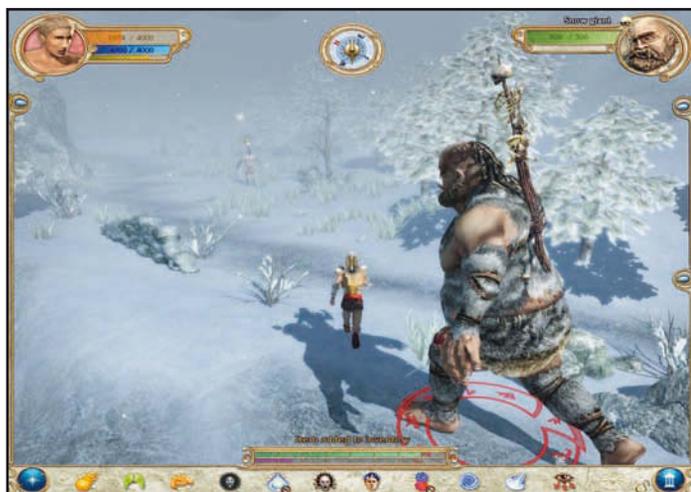


NUMEN CONTEST OF HEROES



SVILUPPATORE: Cinemax ■ DISTRIBUTORE: Akella
PUBLISHER: N.O. ■ USCITA: Estate

Un nuovo gioco di ruolo sta per giungere dalle fredde terre dell'ex-Unione Sovietica e questa volta vi permetterà di indossare i panni di uno dei tanti (semi)immortali che hanno caratterizzato i poemi greci più celebri. Se le epopee di Achille, Ercole e compagnia bella vi hanno appassionato, potreste davvero trovare affascinante e coinvolgente questo titolo prodotto dai Cinemax. Per la prima volta, infatti, non dovrete semplicemente scegliere l'aspetto e le caratteristiche del vostro eroe, ma anche e soprattutto il suo orientamento religioso, decidendo a quale dio dedicare la vostra esistenza. Sappiate, Kratos insegna, che gli dei dell'antica Grecia sono esseri molto capricciosi, arroganti e talmente pieni di sé da fare il giro e diventare simpatici, quindi preparatevi ad affrontare prove erculee (ovviamente) d'ogni genere, nonché creature poco disposte al dialogo come ciclopi, gorgoni, scheletri e non ben precisati giganti di neve (non ho capito dove siano usciti questi, ma la press release li cita con grande enfasi). Ovviamente, se da un lato potrete usufruire della protezione della divinità alla quale siete allineati, dall'altro dovrete guardarvi le spalle dal resto del pantheon, che cercherà di porre fine alla vostra esistenza ricorrendo a ogni mezzo. Come in tutti gli RPG che si rispettino, troveremo un'enorme area di gioco completamente esplorabile, ricca di villaggi e ambientazioni piuttosto esotiche, con tonnellate di quest da portare a termine e un numero impressionante di NPC con i quali interagire. Stay tuned.



TERMOMETRO DELL'HYPE

- 
- ☐ 1. ALAN WAKE
 - ▲ 2. SPORE
 - ▲ 3. WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING
 - ▲ 4. AGE OF CONAN
 - ▲ 5. STARCRAFT 2
 - ▲ 6. MAFIA 2
 - ▲ 7. ELVEON
 - ▲ 8. DRAGON AGE
 - ▲ 9. FAR CRY 2
 - ▲ 10. STAR TREK ONLINE
 - ▲ 11. HAZE
 - ▲ 12. SACRED 2 - FALLEN ANGEL
 - ▲ 13. BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
 - ▲ 14. GHOSTBUSTERS
 - ☐ 15. PROJECT OFFSET
 - ▲ 16. OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING
 - ☐ 17. EMPIRE: TOTAL WAR
 - ☐ 18. ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATIONS
 - ☐ 19. POSSESSION
 - ☐ 20. DARKFALL
 - ▲ 21. RACE DRIVER: GRID
 - ▼ 22. VOODOO NIGHTS

LA LISTA DELLA SPESA DI TGM ONLINE

TITOLO	DATA	GENERE
Cheggers Party Quiz	aprile 2008	Puzzle
Combat Mission: Shock Force	aprile 2008	RTS
Entertainment Quiz	aprile 2008	Quiz
eXperience 112	aprile 2008	Avventura
Penumbra: Black Plague	aprile 2008	Avventura
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky	aprile 2008	FPS
Theatre of War	aprile 2008	RTS
Trainz Classics	aprile 2008	Simulazione
XIII Century	aprile 2008	RTS
Assassin's Creed	10/04/2008	Azione
AIM 2	11/04/2008	MMO
Men of War	11/04/2008	FPS
The Sims 2 Kitchen & Bath	11/04/2008	Simulazione
The Tomorrow War	11/04/2008	RTS
Rainbow Six Vegas 2	17/04/2008	FPS
UEFA Euro 2008	18/04/2008	Sportivo
Europa Universalis: Rome	maggio 2008	RTS
Lost Empire: Immortals	maggio 2008	RTS
Overclocked	maggio 2008	Avventura
Supreme Ruler 2020	maggio 2008	RTS
Warhammer Mark of Chaos (add-on)	maggio 2008	RTS
LEGO Indiana Jones	giugno 2008	Azione
Perry Rodhan	giugno 2008	Avventura
Memento Mori	02 2008	Avventura
Race Driver: GRID	02 2008	Racing
Kung Fu Panda	03 2008	Azione
7th Kingdom III	2008	RTS
Alan Wake	2008	FPS
Mozart	2008	Avventura
SPORE	2008	Simulazione
Duke Nukem Forever	Q.S.P.	FPS

TGM TOP TITLE

Abbiamo preso in considerazione solamente i titoli recensiti dopo l'entrata in vigore del nuovo sistema di valutazione. Non stupitevi, quindi, se non trovate prodotti particolarmente datati.

1 - GTA San Andreas	TGM 197	97
2 - Half-Life 2	TGM 190	96
3 - Company of Heroes	TGM 213	96
3 - Pro Evolution Soccer3	TGM 177	96
3 - Scudetto 02/03	TGM 170	96
3 - Tony Hawk's Pro Skater 4	TGM 177	96
7 - Call of Duty 4: Modern Warfare	TGM 228	95
8 - Everquest 2: Echoes of Faydwer	TGM 217	94
8 - Half Life 2: Episode One	TGM 211	94
8 - Rome: Total War	TGM 188	94
8 - World of Warcraft	TGM 192	94
8 - Prey	TGM 211	94
8 - Galactic Civilization 2 Gold	TGM 220	94
8 - Bioshock	TGM 226	94



iltoso@sprea.it

Nel momento in cui scrivo, sono le 5.38 dell'ultima mattina di lavorazione del numero, quella in cui si chiudono gli impaginati, si creano i PDF, si prende un po' in giro Riki (relazione biunivoca, non si alzi in piedi il Comitato di Protezione dei Grafici Riuniti del Mondo) e, finalmente, si va in stampa. Le ultime cose sono state corrette, quindi riacciufo come al solito il timone, un foglio Excel con appuntate le date di consegna, le note e i corrispettivi, e cerco di capire se potevamo fare qualcosa di più o se abbiamo dato il massimo, come squadra e come singoli.

Ci sono cose che non cambiano mai: Adso è perennemente in ritardo, ma talmente in ritardo che se vado a vedere è quasi in anticipo per il solo numero di Natale; il NKZ è sempre in giro per il mondo, "Marié" legge della roba che io non toccherei nemmeno con un bastone, Mascalone è invischiato in milleseicento (sì, lo scrivo a parole perché il numero mi par davvero troppo pesante) MMORPG. Elvin non si perde uno sparatutto nemmeno a piangere, a Paolone devi sempre ricordare che il foglio con le date di scadenza che hai mandato a Ottobre non serve per giocare i numeri al lotto, e gente come TMB e Kikko sai che sono sempre lì, e ci puoi contare quando l'orologio si porta via gli ultimi giorni della lavorazione e tu hai ancora un numero N di pagine da creare. Poi c'è Xam, che sai di aver messo sotto pressione per farti consegnare

i pezzi ma ha risposto da campione, contrariamente ai suoi beniamini all'Olimpico di Torino, e lo chiami la domenica dopo Juve - Milan, sicuro che "sì, parlerete qualche istante di calcio, ma giusto un minutino, non un secondo di più". E c'è anche il Raffo, in questa lista, che si becca dei titoli brutti, che però, a suo dire, gli servono per completare un quadro di insieme del mondo dei videogiochi. E come non parlare di Riki (citato due volte nello stesso mini-editoriale. Magari dovrò dirlo alla SIAE) e di Vito, meglio noto alle folle con il nome di Vétova? Due santi (ma anche no), che riescono a starmi appresso quando mi dimentico qualcosa e che sono due simpatici cagnolini attaccati alle mie parti nobili in altri frangenti. Beh, a tutti loro, e anche a chi ho dimenticato annesso dal sonno, come ogni mese, va il mio primo grazie, per quello che hanno saputo mettere in campo anche in questo giro. E a voi, cari lettori, va il mio secondo ringraziamento, perché ogni volta ci preferite ad altri, perché ogni volta non ci fate mancare il supporto che ci serve ad andare avanti (no, non parlo dei flame sui forum. Di quelli faccio volentieri a meno). Come dite? Non ho menzionato nemmeno un titolo? Sì, avete ragione. Ma ogni tanto è "meglio cambiare, no?".



Buona lettura,
Davide "ToSo" Tosini

LA COLONNA SONORA DEL NUMERO

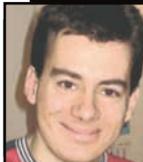
Questo numero più di altri è stato caratterizzato da un violento miscuglio di note che hanno martellato le cuffie attaccate alle nostre postazioni. Ecco chi ascolta cosa...

IVAN "KIKKO" CONTE



Canzone più sentita: Tigerman - Cavalieri del Re
Disco più sentito: Live in Dublin - Chris De Burgh
Disco "sorpresa": A fior di pelle - Andrea Mirò

STEFANO "SS" SILVESTRI



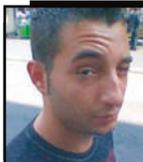
Canzone più sentita: Silence - Portishead
Disco più sentito: Third - Portishead
Disco "sorpresa": Our Love to Admire - Interpol

DAVIDE "ToSo" TOSINI



Canzone più sentita: In These Arms - Bon Jovi
Disco più sentito: Lost Highway - Bon Jovi
Disco "sorpresa": R.E.M. - Accelerate

RICCARDO "Tenero Riky" RECCAGNI



Canzone più sentita: A Te - Lorenzo
Disco più sentito: Il Mondo che Vorrei - Vasco Rossi
Disco "sorpresa": il primo dell'era post-CD!

RAFFAELE "RAFFO" SOGNI



Canzone più sentita: Porcodrillo - Mosconi
Disco più sentito: Fivelandia 15 - AAVV
Disco "sorpresa": Fivelandia 16 - AAVV

MIRKO "TMB" MARANGON



Canzone più sentita: Suicidio a Sorpresa - EelST
Disco più sentito: Studentessi - EelST
Disco "sorpresa": Combo De La Muerte - Tropical Steel

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.



Questi sono i quattro bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.

Bronze Award: da 80 a 84 punti di globale.

Silver Award: da 85 a 89 punti di globale.

Gold Award: da 90 a 94 punti di globale.

Platinum Award: da 95 a 100 punti di globale.

Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.



QUALITÀ/PREZZO:

si riferisce al rapporto tra la qualità del gioco e il prezzo dello stesso, valutandone in definitiva la convenienza.

GRAFICA:

esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco; tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO:

indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITÀ:

sintetizza l'effettiva immediatezza e semplicità d'uso riscontrata durante la recensione.

LONGEVITÀ

rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interessamento nell'utente da parte del gioco recensito.

CARISMA:

è l'emozione del primo impatto, la scintilla inspiegabile che scocca tra voi e il gioco, quel qualcosa che vi tiene incollati al monitor senza sapere perché.

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●
GRAFICA	●●●●●
SONORO	●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●
CARISMA	●●●●●



Il "Computer della Morte™" redazionale sul quale vengono effettuati diversi nostri test è il GameCast Core Duo Extreme, di BVM Computer s.r.l. di Trezzano sul Naviglio (02. 4459889). Di seguito trovate la configurazione del mostro: CPU Intel Core 2 Extreme X6800, Motherboard Intel D975XBX, 2 ATI Radeon X1900 in crossfire, 1 GB DDR2/533 Kingston HyperX, 2 HDD SATA-II 160 GB.

FALLOUT 3

PREVIEW



fallout.bethsoft.com

Il terzo capitolo di una delle serie più amate di tutti i tempi sta per tagliare il traguardo della pubblicazione. Preparatevi a nuclearizzare la vostra vita sociale... ancora una volta!

■ Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it

Fallout e relativo seguito ancora oggi possono essere considerati due delle stelle più luminose che abbiano mai visto la luce nel firmamento videoludico. La narrazione, degna del miglior romanzo di fantascienza post-apocalittica, unita a un impianto di gioco da

GdR crudo ed essenziale, li rendono a tutt'oggi un riferimento per molti team di sviluppo che vogliono cimentarsi con qualcosa di vagamente simile. Non stupisce quindi che Bethesda, forte del successo ottenuto con la serie The Elder Scrolls, abbia lottato con le unghie per ottenere la licenza che fu di Interplay, così che tra qualche mese,

■ SVILUPPATORE: Bethesda Softworks ■ PUBLISHER: Bethesda Softworks
■ DISTRIBUTORE: Atari ■ USCITA: Autunno 2008

a distanza di quasi dieci anni dalla pubblicazione del secondo episodio, potremo finalmente mettere le mani su Fallout 3. Ovviamente è fin riduttivo dire che le aspettative sono enormi: Bethesda si sta giocando

una certa fetta di considerazione da parte della popolazione giocante di vecchia scuola, la quale non ha invero gradito alcune scelte nel gameplay di Oblivion, atte per lo più a trasformarlo in un titolo meno per

FALLOUT E RELATIVO SEGUITO ANCORA OGGI POSSONO ESSERE CONSIDERATI DUE DELLE STELLE PIÙ LUMINOSE CHE ABBIANO MAI VISTO LA LUCE NEL FIRMAMENTO VIDEOLUDICO

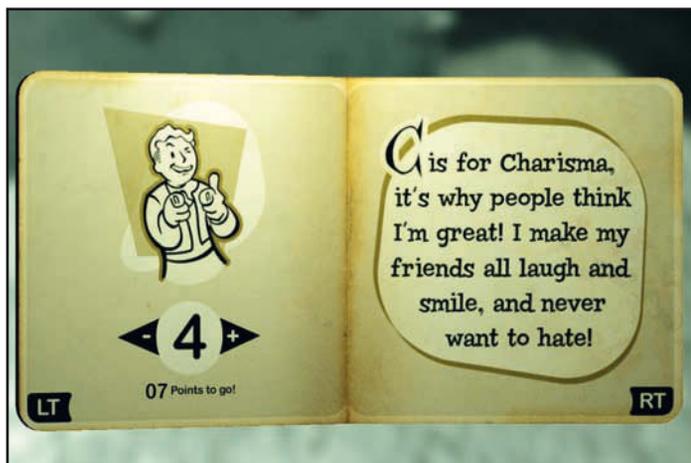


⤴ Più bardati si è e meglio sarà. Certamente non aspettatevi di essere veloci come Carl Lewis con tutto quel peso addosso.



⤴ Questo mutante va abbattuto prima che ci possa raggiungere. Che ci possa attaccare o meno un'infezione non ci è dato ancora di saperlo.

BETHESDA SI STA GIOCANDO UNA CERTA FETTA DI CONSIDERAZIONE DA PARTE DELLA POPOLAZIONE GIOCANTE DI VECCHIA SCUOLA



↑ I menu e una certa parte dell'interfaccia ricorderanno un po' quello stile retrò anni '30 che tanto è piaciuto in BioShock.

puristi, così da renderlo magari più accessibile anche a chi non mastica pane e GdR tutte le mattine a colazione. A ogni modo, sia che facciate parte della schiera degli integralisti intransigenti, sia che abbiate un punto di vista più aperto agli adattamenti del mercato, Fallout 3 non potrà non suscitare in voi una gran sensazione di riguardosa curiosità, anche perché sembra che stiano davvero facendo le cose come vuole Locatelli, e cioè per bene!

CHI, DOVE, COME, QUANDO E PERCHÉ!

Le cinque questioni alle quali devo rispondere il giornalista perfetto. Chi? Noi, un personaggio qualsiasi. Dove? A Washington D.C., nei pressi del Vault 101, dove una parte della popolazione sopravvissuta

alla catastrofe atomica del 2077 si è rifugiata fino ai giorni in cui prendono forma le vicende narrate in Fallout 3. Come? Attraverso un GdR in prima/terza persona, nella miglior tradizione degli ultimi titoli Bethesda. Quando? Nel 2277, a duecento anni esatti di distanza dalla guerra nucleare e 35 anni dopo gli eventi narrati in Fallout 2. Perché? Nostro padre è scappato dal Vault per fuggire all'oppressione di chi lo governa. Possiamo mai lasciare nei guai colui che ci ha dato la vita, per quanto pulciosa e infima possa essere quella vissuta all'interno di un rifugio antiatomico? Orbene, fatto cenno alle doverose informazioni preliminari, veniamo subito al sodo della preview, ovvero l'intervista con Emil Pagliarulo, Lead Designer di Fallout 3. Devo dire che in undici



↑ A caccia, bello! (ma didascalie più lunghe, così da non lasciare vuoto questo spazio, non le vogliamo fare? ndSS)

APOCALISMI NOSTALGICI!

Che i primi due Fallout siano capolavori assoluti non c'è da metterlo in dubbio. E allora facciamo un piccolo ripasso di cosa è accaduto "prima", così da goderci meglio questo "poi"!

FALLOUT

Programmato da quei mattacchioni di Black Isle e pubblicato da Interplay nel 1997, Fallout è ambientato nel 2161 in un territorio a sud della California e racconta la storia di un uomo che esce dal rifugio antiatomico Vault 13 per tentare di aggiustarne il meccanismo di depurazione e riciclo dell'acqua, così da salvarne la popolazione occupante. Inizialmente il giocatore ha 150 giorni per portare a termine il compito, anche se questo limite si allunga di un tot (fino a un massimo di 500), a seconda di alcune vicissitudini delle quali non vi dico nulla. Sai mai che non lo abbiate mai giocato e vi venga voglia di affrontarne la sfida proprio adesso!



FALLOUT 2

Pubblicato un anno dopo il primo capitolo (quindi dieci anni or sono), Fallout 2 altro non fu che una nuova incarnazione quasi del tutto identica al predecessore, ma con una storia diversa, collocata temporalmente nel 2241 e che vedeva il protagonista alla ricerca di un misterioso macchinario chiamato "Garden of Eden Creation Kit". Le poche novità introdotte, tra cui una gestione più profonda dei membri del party, hanno avuto il compito di limare quei pochi difetti che furono prontamente segnalati a Black Isle dai fan del capostipite.

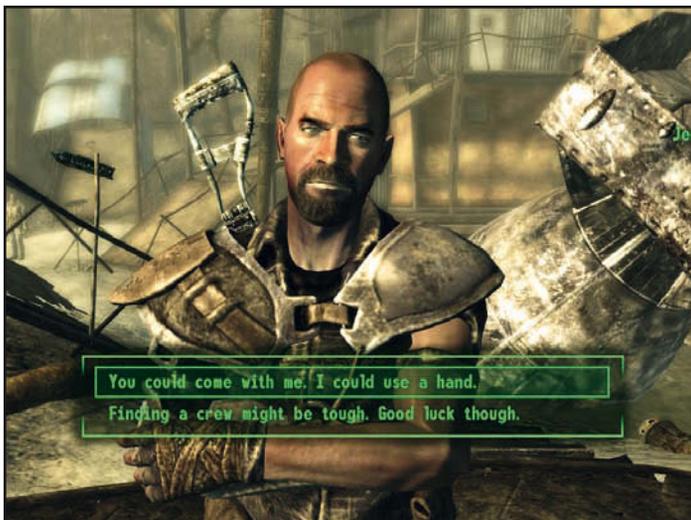
e passa anni che faccio questo mestiere, raramente mi è capitato di aver a che fare con una persona così aperta e disponibile a rispondere alle domande proposte, senza cadere nelle solite tiriterie preconfezionate che troppo spesso vengono propinate alla stampa specializzata da qualche Product Manager. Quella con Emil è stata più simile a una chiacchierata tra amici davanti a un buon boccale di birra. Gustatevela tutta di un fiato, non ve ne pentirete!

TGM: Puoi spiegare ai nostri lettori il motivo per il quale avete deciso di misurarvi con un "brand" così importante? Sai bene che i fan della serie Fallout si aspettano solo grandi cose...

Emil Pagliarulo: A dire il vero, è proprio questo il motivo principale! Se le aspettative sono così grandi, perché disilluderle? Se Bethesda avesse voluto semplicemente programmare un titolo dall'ambientazione post-apocalittica avrebbe



↑ Alcuni modelli poligonali mostrano già i muscoli... o meglio, i legamenti!



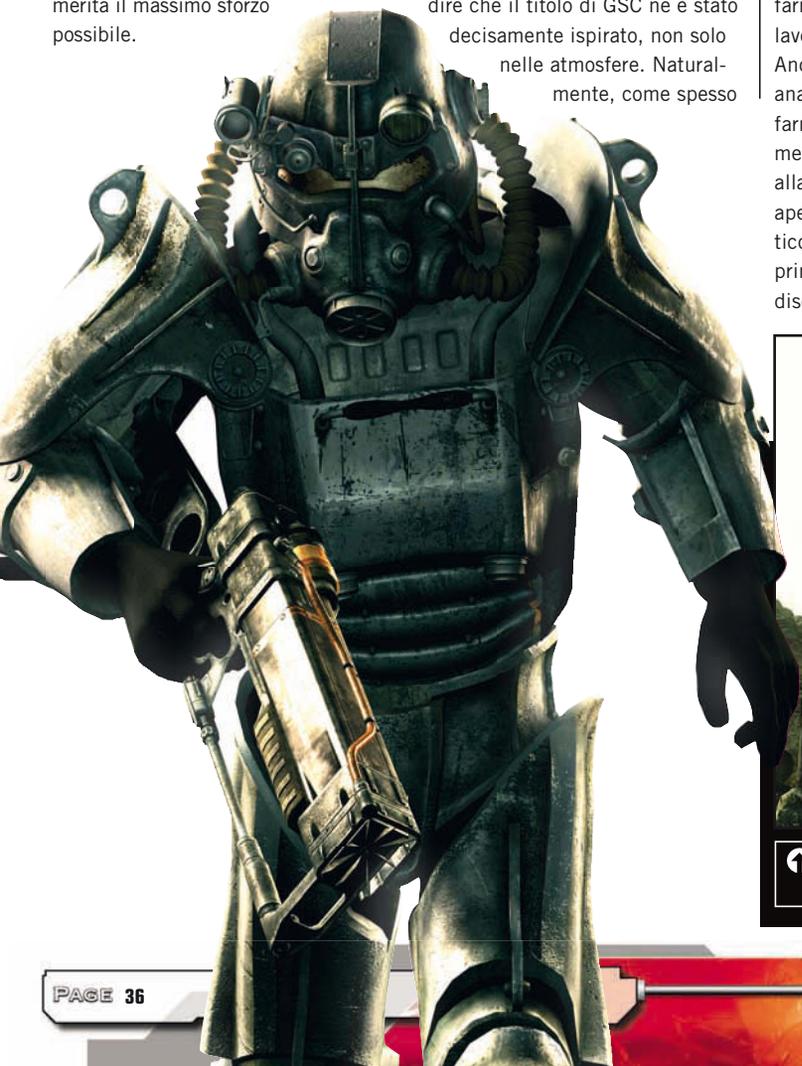
You could come with me. I could use a hand.
Finding a crew might be tough. Good luck though.

Al solito i dialoghi saranno regolati dalle classiche scelte multiple.

potuto farlo già da parecchio tempo. In realtà, il nostro interesse è sempre stato quello di acquisire i diritti di Fallout, una delle nostre serie preferite, e misurarci con il suo universo. I fan di Fallout si aspettano molto da noi, è vero. Ma anche noi ci attendiamo grandi cose da noi stessi! Ogni giorno ci mettiamo alla prova per costruire un Fallout 3 sempre migliore di quello del giorno prima. Abbiamo un grande senso autocritico nel nostro lavoro, proprio perché una licenza così prestigiosa merita il massimo sforzo possibile.

TGM: L'ambientazione post-atomica fu una scelta estremamente originale quando il primo Fallout fece la sua comparsa. Non pensi che nel 2008 possa invece risultare un po' troppo inflazionata? Penso a un titolo come S.T.A.L.K.E.R., per esempio. Anzi, sarebbe interessante sapere se e quanto vi ritenete ispirati dal prodotto di GSC.

EP: Devo ammettere che, giocando a S.T.A.L.K.E.R., ho decisamente trovato parecchie similitudini con i due primi episodi di Fallout. Voglio dire che il titolo di GSC ne è stato decisamente ispirato, non solo nelle atmosfere. Naturalmente, come spesso



Ciò che rimane del Campidoglio sullo sfondo ci dice che siamo nel pieno centro di Washington.

QUELLA CON EMIL È STATA PIÙ SIMILE A UNA CHIACCHIERATA TRA AMICI DAVANTI A UN BUON BOCCALE DI BIRRA

accade, si tratta di un rapporto di scambio reciproco. Come utente prima ancora che come programmatore, vengo senza dubbio stimolato dalle cose che gioco. Così, quando mi sono cimentato con S.T.A.L.K.E.R., è stato assolutamente naturale per me analizzarne criticamente ogni aspetto, verificando cosa funzionasse e cosa no, per farne tesoro nella mia esperienza lavorativa.

Andando oltre, al di là di qualsiasi analisi professionale che io possa farne, S.T.A.L.K.E.R. è decisamente il mio "tipo di gioco". Amo alla follia l'azione e l'esplorazione aperta proposte nel titolo GSC, particolarmente se la telecamera è in prima persona. A voler allargare il discorso, ci sono diversi parallelismi

anche con gli altri titoli di Bethesda... e questo è un dato di fatto.

TGM: Oltre al mondo dei videogiochi, quali sono state le altre fonti d'ispirazione dalle quali avete attinto?

EP: Un po' di tutto. Io, ad esempio, sono un grande lettore di Charles Dickens: i suoi testi, soprattutto le minuziose descrizioni del sottobosco criminale del XIX secolo, hanno senz'altro contribuito alla parte creativa del mio mestiere. Ogni volta che nei titoli ai quali lavoro c'è da mettere in piedi una parte stealth o dal vago sapore criminale, è indubbio che gli scritti di Dickens c'entrino sempre in qualche modo. Naturalmente esistono anche altre fonti d'ispirazione, soprattutto nel modo unico di fare humor della cul-



Alcuni scenari post-apocalittici saranno veramente d'effetto. Cosa nasconderà quella piccola fortificazione?

“CI TROVIAMO DALL’ALTA PARTE DEGLI STATI UNITI, E NON CI SARÀ ALCUN TIPO DI “CROSSOVER” NEL PLOT NARRATIVO TRA QUESTO TITOLO E I PREDECESSORI”
EMIL PAGLIARULO, LEAD DESIGNER



Un'immagine tra il poetico e l'epico. Manca solo l'accompagnamento musicale di Ennio Morricone!

tura britannica. Penso a Pratchett, ai Monty Python e anche a J.K. Rowling, ad esempio. Caspita... potrei andare avanti ore a citarti le mie fonti: gli scritti di Alan Moore, i film di Martin Scorsese, le sceneggiature di Paul Schrader...

TGM: Puoi spiegarci la scelta di abbandonare la West Coast in favore della East? Non sarà mica perché i vostri studi si trovano a Washington D.C.?

EP: Non appena abbiamo acquisito la licenza di Fallout sapevo di voler ambientare il gioco a Washington D.C.. Il motivo principale è che abbiamo voluto creare qualcosa di “nostro”, senza rifarci esageratamente ai pur fascinosi territori californiani dei primi due episodi

della serie. Ho sempre pensato che Washington sia un posto troppo poco sfruttato nel mondo dei videogiochi. Di New York ormai davvero non se ne può più, e anche Londra (Hellgate e Resistance) sta diventando ormai troppo inflazionata per non risultare noiosa (Emil dovrebbe fare una telefonata ai capocchia di Spark Unlimited... ci sarebbe davvero da divertirsi ad ascoltare la conversazione. ndKikko). Washington, invece, è ancora tutta da scoprire, ludicamente parlando. È una città così importante e ricca di luoghi facilmente riconoscibili, come il Campidoglio, il monumento a Washington o il Lincoln Memorial! Peraltro, noi conosciamo benissimo la zona, la popolazione e il miscuglio di culture che la



Il super orologio con il quale gestire ogni aspetto del personaggio mantiene il caratteristico look già visto nei primi due Fallout.

UNA PERLA D'UOMO



Ron Perlman, il Vincent del serial TV “La bella e la bestia” (il personaggio che gli ha dato notorietà alla fine degli anni '80), ne ha fatta davvero tanta di strada. Attore non protagonista per eccellenza, ha toccato vette recitative in “Alien: la Clonazione” (ah beh, ndSS), ma soprattutto in “Hellboy”, del quale dovrebbe uscire un seguito alla fine di quest'anno, proprio in concomitanza con Fallout 3. Va detto che le migliori prestazioni del buon Ron sono da ricercare proprio nelle performance vocali, in particolar modo nel mondo dei videogiochi: Halo 2 e 3, The Outfit, GUN e Chronicles of Riddick, sono solo alcune delle partecipazioni più importanti, senza contare la voce narrante prestata ai primi due Fallout. War never changes!

contradistingue. D'altronde, come tu hai ben detto, facciamo parte anche noi del territorio, visto che gli studi di Bethesda sono a Rockville nel Maryland, a meno di 30 minuti da Washington.

TGM: Che mi dici del “periodo storico” nel quale sarà ambientato Fallout 3? Ci saranno punti di contatto con i due precedenti capitoli della serie?

EP: Fallout 2 finiva nel 2242. Fallout 3 è temporalmente collocato nel 2277, quindi 35 anni dopo gli eventi narrati nel predecessore. Ci troviamo, come appena detto, dall'alta parte degli Stati Uniti, e quindi non ci sarà nessun tipo di “crossover” nel plot narrativo, per lo meno all'inizio. Nonostante ciò, non potrai mai sapere come si dipanerà la matassa, addentrandoti nelle vicende di Fallout 3.

TGM: Quanto profondamente saremo in grado di gestire il nostro personaggio? Ci puoi dire qualcosa a proposito

dei singoli aspetti di personalizzazione, soprattutto per quanto concerne il lato “ruolistico” del gioco?

EP: Al di là delle mere differenze fisiche, il giocatore potrà spendere punti nei famosi attributi S.P.E.C.I.A.L. (Strengh, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck), oltre a innalzare alcune abilità più specifiche come l'uso delle armi leggere o migliorare l'eloquenza. Attraverso il corso degli eventi, salendo di livello in livello, si potrà creare un personaggio unico e particolare, molto più di quanto già si sia potuto fare in Oblivion, tanto per fare un esempio diretto.

TGM: I personaggi non giocanti (NPC) godranno di vita propria, o saranno una sorta di “elemento statico” in attesa che il giocatore interagisca con loro?

EP: Il discorso è molto complesso e merita di essere approfondito a dovere. In Fallout 3 stiamo usando



Il sistema V.A.T.S. ci permetterà di colpire al meglio questo super mutante nel punto migliore, in cambio di qualche punto azione.



👉 Il luogo migliore per fare incontri senza brutte sorprese sono i Vault come questo.

“LE QUEST SECONDARIE SARANNO AUTOCONCLUSIVE E SI SVILUPPERANNO NON PARALLELAMENTE ALLA STORIA PRINCIPALE” - EMIL PAGLIARULO, LEAD DESIGNER

il nostro algoritmo Radiant per la gestione del comportamento degli NPC, che possono avere un calendario “personalizzato”, andare a dormire la notte, cibarsi a pranzo e via di questo passo.

Naturalmente tale aspetto può facilmente tramutarsi in una lama a doppio taglio, se non controllato a dovere. Con Oblivion, ad esempio, abbiamo imparato che quando viene data troppa autonomia di manovra ad alcuni personaggi, questi hanno la tendenza a rovinare o a complicare eccessivamente l'esperienza ludica al giocatore. Ad esempio, regalare un po' di soldi a un cavaliere assieme alla licenza di acquistare spade si può trasformare in una corsa dello stesso in lungo e in largo per l'Impero per svuotare le

vetrine dei negozi d'armi! Insomma... gli NPC “potranno” comportarsi come persone reali (molti di loro lo faranno), ma dobbiamo prestare estrema attenzione a come bilanciarne la libertà. Se, ad esempio, c'è un personaggio al quale spesso dovremo fare affidamento per il buon prosieguo della narrazione, ai fini del gameplay sarebbe meglio circoscrivere i suoi movimenti in una zona ben delimitata, piuttosto che costringere il giocatore a vaste e ripetute peregrinazioni alla sua ricerca. Alla fin fine tutto si risolve in una questione di bilanciamento tra credibilità e realismo da una parte, giocabilità e assenza di frustrazione dall'altra.

TGM: I mutanti saranno un partico-

lare tipo di NPC. Come funzionerà il sistema di “sopravvivenza all'infezione” in Fallout 3 e come si rifletterà all'interno del gameplay? Il nostro personaggio sarà esposto a qualche tipo di virus?

EP: Uhm... a dire il vero non abbiamo mai annunciato nulla che possa essere definito come “sistema di sopravvivenza all'infezione”. È vero comunque che i Super Mutanti di Fallout 3 saranno estremamente diversi da quelli già visti nei capitoli precedenti della serie, ma dovrete attendere di avere in mano il gioco per scoprire come funzioneranno le cose con loro. Davvero non posso dirti niente altro a riguardo!

TGM: C'è un aspetto particolare al quale avete dato la precedenza nello sviluppo? E qual è invece quello sul quale concentrerete i maggiori sforzi da qui alla pubblicazione di

IL FALLOUT NUCLEARE

Il fortunato nome Fallout appioppato alla serie post-atomica per eccellenza non è lì per caso, ma ha un suo motivo ben preciso.

In gergo scientifico il “fallout” è la caduta di materiale e cenere radioattiva che segue l'esplosione nucleare vera e propria, e che comincia a precipitare nella zona sottostante dopo circa un'ora dall'innesco della reazione.

Questo fenomeno può perdurare per un periodo che va dalle sei alle trenta ore, a seconda della potenza dell'esplosione e dall'altezza alla quale il materiale radioattivo è stato sollevato dalla stessa. Il fallout che avviene lontano dalla zona dell'esplosione, causato dal trasporto eolico degli isotopi, viene invece detto “secondario”, e può interessare un territorio di svariati chilometri di raggio.



Fallout 3?

EP: Siamo fortunatamente già giunti a un punto dello sviluppo per il quale possiamo convogliare i nostri sforzi dal “programmare un gioco” a “programmare un BUON gioco”. E questo, lasciamelo dire, è davvero merce rara di questi tempi. Capita ormai troppo spesso che molti team di sviluppo siano costretti a concludere il proprio lavoro in fretta e furia per rispettare alcuni richieste un po' troppo rigide da parte di publisher e distributore. Mi sono trovato anch'io in questa difficile posizione quando cominciai a lavorare come designer in uno studio diverso da questo. È una sensazione davvero brutta quando realizzi che stai perdendo il controllo della qualità di quello che stai facendo!

Con Fallout 3, fortunatamente, tutti i pezzi del puzzle stanno incastra-



👉 Bum. Un'esplosione che puzza di atomica, ma anche no! A prescindere, grossi guai sono vicini.



👉 Una scuola elementare può essere il miglior rifugio, ma anche il posto peggiore per lasciarci le penne (beh, i calamai li hanno inventati apposta! ndSS).

**“SVARIATE AREE SARANNO LEGATE A UN PARTICOLARE LIVELLO DI ESPERIENZA, E CRESCERANNO DI DIFFICOLTÀ SE AFFRONTATE SUCCESSIVAMENTE”
EMIL PAGLIARULO, LEAD DESIGNER**



⬆ Le animazioni saranno spettacolari, soprattutto durante gli scontri a fuoco.

nadosi nel modo giusto e nei tempi corretti. Da ora in avanti possiamo divertirvi un po' a martellare qua e là la carrozzeria per aggiustare qualche ammaccatura sparsa. Ecco dove stanno per concentrarsi i nostri sforzi: mettere il più possibile ordine ai bug e smussare il gameplay, così da rendere l'esperienza ludica la migliore possibile! Ci aspetta ancora un po' di lavoro, ma senza dubbio sarà parecchio divertente mettere le mani nel codice d'ora innanzi.

TGM: Alcuni amano definire *Fallout 3* come una versione post-atmica di *Oblivion*. Che mi dici della mappa, paragonandola a quella di *The Elder Scrolls IV*? Quanto tempo ci vorrà prima di aver visitato in profondità ogni singola locazione?

EP: Metricamente la mappa di gioco è un po' più piccola di quella di *Oblivion*, ma si tratta pur sempre di un prodotto Bethesda, quindi aspettatevi un sacco di esplorazione. Per altri versi, ritengo si possa dire che sembra comunque più grande. Quando inizi a giocare a *Oblivion*, uscendo dalla prigione e dalle sue segrete, ti trovi al centro di un bacino con un sacco di territorio già in vista. Da lì puoi cominciare a girare



⬆ Un'altra immagine del V.A.T.S., in tutto il suo splendore. La sua utilità non è in discussione...

in cerchio e visitare una buona parte del mondo circostante. Il mondo di *Fallout 3* è decisamente più piatto (Washington D.C. e il Maryland sono zone prevalentemente pianeggianti. ndKikko) e buona parte di esso è coperto alla vista, per cui ci sarà davvero più gusto e gradualità nella fase di esplorazione.

TGM: Diamo per scontato che le sottoquest saranno il vero e proprio valore aggiunto di *Fallout 3*. Saranno legate in qualche modo alla storia principale? Quanta "ciccia" in più garantiranno al giocatore?

EP: Buona parte delle quest secondarie saranno autoconclusive e si sviluppano distanti da quella principale. Abbiamo messo in piedi un sacco di storie interessanti, ma abbiamo decisamente optato perché queste siano un'esperienza aggiuntiva e non comple-

mentare alla narrazione centrale. A seconda dell'abilità del giocatore, ci vorranno comunque dalle venti alle trenta ore per completarle tutte!

TGM: Alcuni giocatori hanno trovato le quest secondarie di *Oblivion* troppo monotone e ripetitive. Avete intenzione d'infondere un po' più di varietà in *Fallout 3* sotto questo aspetto?

EP: Abbiamo già annunciato da tempo che le sottoquest di *Fallout 3* saranno meno numerose rispetto a quelle di *Oblivion*. Avendo da concepire e programmare meno roba, abbiamo potuto concentrarci di più nella varietà e nel dettaglio di ciascuna, preparando in buona parte dei casi diversi percorsi multipli da percorrere per arrivare alla conclusione.

Credo che anche i giocatori dal palato più fine avranno di che compiacersi della loro profondità.



⬆ Una zona brulla che più brulla non si può. Abituatevi...





Il dettaglio facciale promette di essere impressionante e molto più profondo rispetto a quello già visto in Oblivion.

TGM: A proposito del livello di sfida proposto da Fallout, taluni non avevano troppo gradito la scalabilità della difficoltà vista sempre in Oblivion...

EP: La crescita e la difficoltà saranno gestite in modo assolutamente differente. In Oblivion l'intero gioco "livella con te". Questo sistema di adattamento al giocatore non sempre si è rivelato perfetto, rendendo sbilanciate alcune fasi che si rivelavano troppo semplici o troppo complicate, a seconda della situazione.

Fallout 3 userà un diverso approccio. Svariate aree della mappa saranno legate a una particolare forbice di livello, e cresceranno di difficoltà solamente se affrontate all'interno di un determinato range. Altre, sebbene accessibili fin da subito, si riveleranno impossibili da affrontare prematuramente e costringeranno il giocatore a ritornare solo dopo aver accumulato la necessaria esperienza. Per inten-

derci, un giocatore di livello 2 non potrà sopravvivere passeggiando per rovine pullulanti di deathclaw...

TGM: Il sistema di combattimento sembra davvero particolare. È corretto dire che si tratta di un mix tra uno stile prettamente GdR e uno più da FPS classico?

EP: Credo che all'occhio Fallout 3 sia facilmente identificabile come uno sparattutto, visto che gli elementi immediatamente visibili possono portare a questa facile conclusione (un'arma al centro dello schermo e la visuale prevalentemente in prima persona). Certamente nulla vieta al giocatore di affrontare molte situazioni correndo e sparando a ciò che si muove. Ma sotto la punta dell'iceberg c'è davvero tanta altra sostanza con la quale avrete a che fare. Le abilità del personaggio, così come le condizioni e i parametri dell'arma in uso, avranno il loro peso nel determinare

**“UDIRE LA VOCE DI LIAM NEESON ALL'INTERNO DEL NOSTRO GIOCO, SENTIRLO PARLARE COME UN PADRE, È STATO SEMPLICEMENTE... SUBLIME!”
EMIL PAGLIARULO, LEAD DESIGNER**



Questo personaggio ha perso la testa per Fallout 3 ancora prima di noi!

l'accuratezza e il danno procurato durante gli scontri a fuoco. Diciamo che le capacità del vostro alter ego dovranno combinarsi in egual modo con i vostri riflessi e la vostra coordinazione col mouse.

In aggiunta a questo, abbiamo introdotto il V.A.T.S. (il Vault-Tec Assisted Targeting System) che permette di mettere in pausa il gioco durante qualsiasi momento e spendere alcuni punti azione per mirare con precisione parti ben precise del corpo dei nemici. Una volta che si esce dalla schermata di gestione del V.A.T.S., i risultati delle scelte verranno mostrati su schermo mediante delle spettacolari sequenze in terza persona dal taglio fortemente cinematografico.

TGM: Ron Perlman e Liam Neeson

saranno due dei principali protagonisti del doppiaggio. Come avete fatto a contattare una coppia così famosa di attori e a convincerla a lavorare al vostro progetto? Dobbiamo aspettarci altri nomi importanti nel cast?

EP: Lavorare con Ron Perlman è chiaramente stata una cosa importante per noi. Per un sacco di persone lui "è" la voce di Fallout (Perlman è stato il narratore dei primi due capitoli. ndKikko), così siamo stati davvero contenti quando ha acconsentito di mettere le proprie corde vocali al servizio di Bethesda.

Ti racconterò un piccolo aneddoto. Durante le primissime fasi di registrazione, quando Ron stava leggendo le prime righe del copione ed è arrivato a leggere il classico "War... War never changes." ci ha



Le zone più edificate permetteranno scontri a fuoco estremamente tattici.



Che avranno questi due tipi da discutere?

"FALLOUT 3 SARÀ DOTATO DI UN TOOL DI CREAZIONE DEI VISI CHE CI PERMETTERÀ INFINITE OPZIONI!"
- EMIL PAGLIARULO, LEAD DESIGNER



⬆ Negli spazi aperti saranno il grigio e il marrone le tinte prevalenti.

testualmente detto: "Ho prestato la mia voce a un sacco di personaggi e per una quantità di lavori che non potete immaginare, ma ho dimenticato buona parte di essi. Ma questa frase...". E quando finalmente si è trattato di registrare, un brivido è davvero sceso lungo la schiena di tutti!

Per quanto riguarda Liam Neeson, è davvero un sogno che diventa realtà! Quando abbiamo cominciato a discutere anni fa su quale potesse essere la miglior voce per interpretare il padre del protagonista di Fallout 3, Liam è stato assolutamente il primo attore che ci è venuto in mente: la sua voce, la sua presenza, il suo carisma... tutto, insomma! Sapevamo sarebbe stato perfetto per questo ruolo. Quando ci ha finalmente detto "ok, va bene" è stata davvero una sorpresa per tutti, perché davvero non ce lo aspettavamo! Prima di Fallout, diversamente

da Ron Perlman, l'unica esperienza di doppiaggio per un videogioco è stata per lui quella di Batman Begins, perciò sapevamo che si trattava di una cosa praticamente nuova. Ecco perché gli abbiamo mandato con grande anticipo un sacco di materiale riguardante Fallout 3 e lo sviluppo della storia, della quale Liam è rimasto affascinato fin da subito. Lascia che ti dica che udire la sua voce all'interno del nostro gioco, sentirlo parlare come un padre, è stato semplicemente... sublime!

TGM: Che mi dici del motore grafico? Dobbiamo aspettarci una versione dark/sporca di quello già visto in Oblivion?

EP: Senz'altro il motore grafico è definibile come un'incarnazione riveduta e corretta di quello di Oblivion. Per quanto riguarda il look generale del mondo di Fallout

VAN BASTEN? NO... VAN BUREN!

Van Buren era il nome in codice dato all'abbozzo di Fallout 3 quando Black Isle Studios e Interplay andavano ancora d'amore e d'accordo. Le difficoltà economiche del publisher costrinsero Black Isle ad abbandonare il progetto alla fine del 2003. Dal maggio scorso è possibile trovare su Internet la tech demo del defunto progetto Van Buren, anche se non ho proprio idea di quanto questa pubblicazione sia volontà di Black Isle, piuttosto che invece sia dovuta a una fuga non autorizzata di bit dai server della software house californiana.



3 e delle sue ambientazioni, però, è molto di più che un semplice ritocco dark. Washington è una città distrutta da un'ecatombe nucleare, e il dettaglio necessario a tratteggiarne i caratteri è ben più corposo di quello pur già di per sé buono di Oblivion, la cui ambientazione era meravigliosa. Questa, insomma, sarà meravigliosa e... deprimente!

TGM: Parliamo dei tratti distintivi degli NPC. Gli stessi detrattori di Oblivion di cui ti ho riportato il pensiero poc'anzi hanno osservato che il mondo di The Elder Scrolls IV era sì pieno di personaggi, ma quasi tutti simili l'uno con l'altro dal punto di vista estetico. Sappiamo che Fallout 3 sarà certamente meglio, ma quello che vorremmo sapere è "quanto"...

EP: Credo sia facilmente desumibile anche dai primissimi screenshot che abbiamo mostrato quanto sia migliorato il look dei visi. Con Oblivion abbiamo avuto a che fare con un sacco di razze estremamente differenti per quanto riguarda i caratteri somatici, anche se la varietà all'interno di ciascuna di esse

è stata necessariamente limitata. In Fallout molti dei personaggi con i quali avremo a che fare saranno umani, e abbiamo quindi potuto concentrarci di più sulle sfumature e sui particolari. Gli NPC (e non solo) saranno dotati di peli facciali, baffi e svariati tipi di barba. Abbiamo un tool di creazione dei visi che ci permette di smanettare con tante di quelle opzioni da poterci perdere la testa. Vedrete con i vostri occhi quando si tratterà di creare il vostro personaggio in Fallout 3!

TGM: Un'ultima domanda. State pensando d'introdurre qualche aspetto multiplayer, magari che coinvolga anche le versioni PS3 e Xbox 360?

EP: Fallout 3 sarà esclusivamente un titolo single player. Per quante siano le persone che amano trovare aspetti multiplayer nei giochi che acquistano, ce ne sono sempre altrettante che preferiscono perdersi in un'esperienza da "lupi solitari" curata al massimo delle potenzialità. Questo è proprio quello che stiamo facendo con Fallout 3 e, credimi, ne siamo molto fieri!

⬆ Chuck Norris può arrestare una reazione a catena con una reazione a lucchetto. (era una così bella giornata... ndSS)



COMMENTO

Quando un brand così forte e atteso come Fallout finisce in mani sapienti come quelle di Bethesda, possiamo solo sperare in grandi cose. Certamente la sfida è importante: il confronto con una saga così amata e "perfetta" nella sua unicità è sempre un'arma a doppio taglio. Delle due, l'una: o ci troveremo di fronte a un capolavoro assoluto, o a una delle delusioni più cocenti della storia recente dei videogiochi. Programmare solo un "buon" titolo questa volta non basterà davvero!

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Decine di ore di gioco e finali multipli
- L'ambientazione post-atomica ha sempre il suo fascino
- Il confronto coi predecessori potrebbe giocare a suo sfavore



www.worldshift-game.com

Ci sono gli umani. Ci sono gli alieni. Ci sono i mutanti. Il solito RTS trito e ritrito? Mah... direi di no!

■ SVILUPPATORE: Black Sea Studios ■ PUBLISHER: FX Interactive
■ DISTRIBUTORE: FX Interactive ■ USCITA: giugno 2008

■ Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it

Manuel Moreno Garcia, marketing manager spagnolo di FX Interactive, è uno che difficilmente si sbilancia. Proprio per questo motivo, quando ha telefonato in redazione chiedendoci un momento per farci vedere qualcosa che, secondo il suo punto di vista, poteva essere particolarmente appetibile per i nostri

lettori, non abbiamo esitato a dedicargli tutto il tempo che serviva.

Il risultato è questa preview di quattro pagine (con intervista "flambé" incorporata) sull'imminente Worldshift, in assoluto uno dei titoli più interessanti che ho potuto vedere da qualche tempo a questa parte.

Lo so bene cosa state pensando: ecco un'altra di quelle preview dove si parla bene di un titolo semiconosciuto

e che non ha saputo catturare hype come altri più blasonati prodotti; ecco un altro gioco che avrà, alla fin fine, una recensione non eccellente e che trasformerà in una bolla di sapone i facili entusiasmi dell'anteprima; ecco, infine, un titolo di cui tra un paio

di mesi non ci resterà che un vago ricordo, in attesa che qualche altro RTS passi nuovamente nella catena di montaggio, fino a quando Blizzard non si deciderà a pubblicare StarCraft 2 e pace a tutti.

Ecco... ma anche no!

CATALOGARE WORLDSHIFT COME SE FOSSE UN SEMPLICE RTS SAREBBE UN ERRORE ALQUANTO MARCHIANO



⤴ Alcuni nodi minerari sono presi d'assalto da truppe miste. Il loro possesso sarà il primo passo verso la buona riuscita della missione in corso.



⤴ Uno scontro tra alieni e umani: chi vincerà? Il look cyber/tecco/fantasy di Worldshift è davvero ricco di fascino.

**“QUANDO PENSO ALLE PECULIARITÀ DI WORLDSHIFT, MI VIENE DA CHIAMARLO WORLD OF WORLDSHIFT”
MANUEL MORENO GARCIA, MARKETING
MANAGER DI FX INTERACTIVE**



↑ **Costruire l'unico edificio della propria razza di appartenenza non sarà particolarmente complesso, una volta conquistata una shadowlight mine. Difenderlo, invece, sarà un altro paio di maniche!**

IL COCKTAIL PERFETTO?

Tanto per cominciare, catalogare Worldshift semplicemente come RTS sarebbe un errore alquanto marchiano. Sì, è vero... la struttura portante è proprio quella di uno strategico in tempo reale (le immagini a corredo di queste quattro pagine mi sembrano abbastanza esplicative in merito), tanto che la sensazione dei primi minuti è stata quella di trovarsi di fronte a una sorta di clone articolato di Paraworld. È altrettanto vero che, attorno allo scheletro classico, si poggia una muscolatura che attinge buona parte delle sue fibre da altri generi, così da ottenere un corpo che non solo si regge in piedi benissimo, ma che potrebbe essere in grado di catalizzare l'attenzione di molti per

parecchio tempo. Ad esempio, alcuni aspetti sono mutuati dalla categoria dei giochi di ruolo: in questo senso esistono comunque sul mercato alcuni prodotti che hanno già battuto questa strada, come Spellforce o Heroes of Annihilated Empires. Per altre sfumature, Worldshift può essere accostato a un MMORPG (anche se sarebbe più corretto parlare di MMOG), vista la sua natura prettamente multiplayer, con tanto di possibilità di creare gilde di giocatori sotto un'unica bandiera. O ancora, il fatto di poter raccogliere centinaia di oggetti differenti da "lootare", con cui personalizzare all'estremo le nostre truppe, potrebbe in qualche modo avvicinare il titolo di FX Interactive al genere degli hack'n'slash.



↑ **Il sottobosco di questa zona equatoriale è particolarmente adatto alla messa in opera di azioni tattiche diverse.**

UNA COMUNITÀ VIVA

Una delle cose interessanti di Worldshift (che mostra ancora una volta, se ce ne fosse bisogno, la propria vocazione multiplayer) è la struttura della schermata iniziale, che lancia il giocatore direttamente online nella stanza della chat principale. Con pochissimi click si gestiscono sia le partite nelle varie modalità, sia la gilda alla quale ci si vorrà iscrivere per regalare sonore mazzate in compagnia.

Si tratta, in buona sostanza, di un enorme calderone, nel quale sono stati messi a bollire tutti gli ingredienti migliori per il confezionamento di un buon minestrone.

Naturalmente, la bontà dei singoli cibi non porta necessariamente a un prodotto finale degno del palato più fine, quindi il rischio che le cose si risolvano in un "né carne, né pesce" è sempre elevato. Fortunatamente, per quanto ho potuto vedere, Worldshift non pare confermare quest'ultima ipotesi.

IL MONDO È BRUTTO PERCHÉ È AVARIATO

Nel momento in cui leggete dovrebbe essersi conclusa da poco la fase di open beta e, probabilmente, alcuni di voi avranno già provato abbastanza a fondo Worldshift per potersi fare un'opinione sufficientemente dettagliata.

La storia sarà estremamente articolata, tanto che nel press kit a mia disposizione la sua narrazione occupa sette pagine di testo fitto fitto. In fase di anteprima è sufficiente che sappiate di come un meteorite colpirà la Terra entro la fine del secolo in corso, portando con sé una peste di origine aliena che, nel giro di qualche anno, ridurrà il nostro pianeta da rigoglioso esempio di vita a "semplice" territorio

inospitale. Dopo numerose vicissitudini (che ometto per non risultare prolisso) si arriverà ai giorni in cui è ambientato Worldshift, dove tre razze diverse si contenderanno il possesso dei pochi territori ancora fruibili. Oltre alla razza umana, difatti, nel titolo di Black Sea Studios avremo a che fare anche con alcuni mutanti (gli umani contagiati dalla pestilenza aliena di cui sopra) e con una razza extraterrestre di origine non meglio precisata.

SPAZIO ALLE DOMANDE!

La presenza di Manuel Moreno "tifo per il Real Madrid" Garcia ha permesso di organizzare una strana intervista combinata: io lo tempestavo di domande e lui cercava di mostrare le peculiarità di Worldshift attraverso alcune partite nella open beta. Ecco cosa ne è saltato fuori.

TGM: In quale categoria possiamo catalogare Worldshift?

Manuel: Si tratta sostanzialmente di un RTS ma con un sacco di contaminazioni, principalmente derivanti dal mondo dei MMORPG. Quando penso a queste sue peculiarità, mi viene da chiamarlo World Of Worldshift! (uhm... ndKikko)

[Manuel lancia il gioco e ci mostra un'articolata schermata principale.]



↑ **Una zona desertica così aperta non lascerà scampo alle unità deboli.**



➤ Che sarà mai questa strana costruzione dal look vagamente azteco?

TGM: Cosa sono tutte quelle icone che si vedono prima di una partita? Sembrano una sorta di albero delle abilità già visto in milioni di altri RTS...

Manuel: Ogni razza ha un suo "parco skill" da conquistare. Quello che rende Worldshift diverso da tutto quello che hai visto finora saranno gli effetti che alcune di queste avranno sulle unità controllate, nonché il modo di ottenerle. Molte abilità aggiungeranno attacchi speciali o magie difensive da utilizzare in battaglia, ma molte altre modificheranno, ad esempio, la quantità di mana o di salute di alcune classi di unità, oppure ritoccheranno di una certa percentuale la possibilità di portare al nemico un colpo critico. All'inizio di ogni partita il giocatore deve riempire il pannello delle skill utilizzando quelle che è riuscito a scoprire fino a quel momento, proprio come se dovesse scegliere le carte

più adatte per una partita a Magic. Le icone abilità si possono ottenere in quattro modi: terminando le missioni della campagna single player, come premio per una partita multiplayer portata a termine con successo, raccogliendole dai numerosi boss di cui Worldshift è infarcito fino al midollo, oppure acquistandole con i "battle point", che vengono elargiti alla fine di ogni partita. In totale ci saranno più di 300 abilità da miscelare nei modi più disparati.

TGM: In realtà vedo un altro pannello con delle icone, separato da quello delle abilità. Cos'è?

Manuel: Si tratta, a tutti gli effetti, di una seconda griglia, che serve a gestire ulteriormente altre abilità di attacco. Diversamente da quelle di cui ti ho parlato in precedenza, queste si ottengono spendendo "punti



➤ In questa zona boschiva ci siamo imbattuti in un elicottero ormai fuori combattimento. Che ci sia qualche imboscata pronta per noi nelle immediate vicinanze?

TU ERI CHIARO E TRASPARENTE COME ME!

Black Sea Studios non è certo un nome particolarmente famoso e conosciuto nel campo dei videogiochi. In effetti, il loro unico prodotto antecedente a Worldshift è stato Knights of Honor, pubblicato nel lontano settembre 2004 e che ha ottenuto un buon consenso sia di critica sia di vendite. Certo che quasi quattro anni per sfornare il



loro secondo gioco è un tempo considerevolmente lungo... che stiano cercando di emulare il successo di Blizzard anche sotto questo aspetto?

WORLDSHIFT NON AVRÀ LA NOMEA E IL BLASONE DELLO STARCRAFT DI TURNO, MA DA QUELLO CHE SI È VISTO PROMETTE DAVVERO DI ESSERE UN TITOLO SORPRENDENTE

shard", ottenibili in diversi modi durante le partite. Si tratta di vere e proprie maestrie di offesa e possono essere migliorate pagando, anche in questo caso, un contributo in shard. Mentre la prima griglia va fondamentalmente a gestire le abilità passive, questa ritocca profondamente quelle attive. Spendendo un elevato numero di shard è peraltro possibile resettare la distribuzione dei punti nelle diverse abilità: questo può tornare utile qualora ci si dovesse accorgere di aver spinto un po' troppo l'acceleratore su alcune, e tenuto il freno troppo tirato su altre.

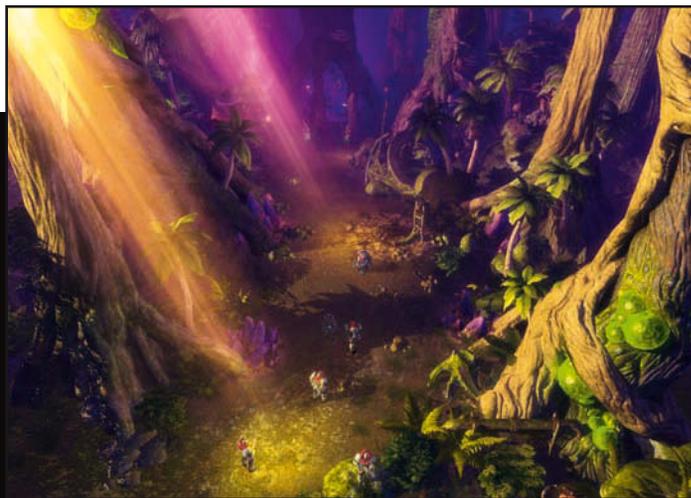
TGM: Parlami ora delle modalità di gioco. Mi pare che Worldshift sia un titolo particolarmente votato al multiplayer, come tu stesso hai detto poco fa.

Manuel: Assolutamente. La pur corposa campagna single player, che

permetterà di ottenere abilità diverse da quelle "lootabili" in multiplayer, servirà principalmente per godere di una buona storia e per immergere il giocatore nel background di Worldshift. È comunque corretto dire che le sezioni "Locations" e "Deathmatch" saranno il cuore pulsante del gameplay. La prima è in tutto e per tutto una modalità cooperativa dove fino a tre giocatori possono allearsi e affrontare determinate "istanze" ricche di mob e boss da abbattere, così da ottenere oggetti sempre più potenti. La seconda, invece, è un classico scontro PvP fino a "3vs3".

[Manuel entra in una partita "Locations" e, assieme a altri due giocatori, comincia ad andare a caccia di boss per la mappa.]

TGM: Nonostante siate in tre giocatori, si



➤ Una delle cose migliori del motore grafico di Worldshift è il sistema d'illuminazione dinamica che, soprattutto in situazioni come questa, fa davvero la sua porca figura.

“WORLDSHIFT PREMIA LA COOPERAZIONE E IL BUON UTILIZZO DI POCHÉ UNITÀ SPECIALIZZATE TRAMITE LE LORO PECULIARI ABILITÀ” – MANUEL MORENO GARCIA, MARKETING MANAGER DI FX INTERACTIVE



⬆ I boss, presenti in gran numero, saranno particolarmente agguerriti. Senza cooperazione tra giocatori, accompagnata da una sana dose di tattica, sarà davvero difficile abbatterli per ottenere gli oggetti migliori.

vedono davvero poche unità su schermo. Come mai?

Manuel: Worldshift è un gioco molto tattico, che premia la cooperazione e il buon utilizzo di poche unità ultraspecializzate tramite le loro peculiari abilità, piuttosto che la costruzione di orde di soldati da mandare al massacro senza ritegno. Oltretutto, ogni razza avrà la sua specifica funzione. Vedi la mia compagine umana? Molte delle sue unità sono particolarmente indicate per fare “tanking”, cioè per tenere impegnato il boss mentre gli alieni si occupano prevalentemente di curare e i mutanti di attaccare con discrezione alle spalle. Naturalmente queste regole generali lasciano il tempo che trovano, perché tutto dipende in massima parte da come

hai preparato la tua truppa a inizio partita, distribuendo le abilità sulla griglia apposita.

TGM: Mi sembra di notare che l'interfaccia aggiunga e tolga le icone di comando in modo dinamico. Come funziona esattamente?

Manuel: Molto semplicemente, in basso si trovano le icone che servono per gli attacchi speciali delle diverse unità. Questa fila di pulsanti cambia dinamicamente a seconda delle milizie che avete selezionato, mostrandovi solamente quelle a esse relative e nascondendovi quelle non utili in quel frangente. In questo modo è estremamente più facile compiere subito l'azione che si ha in mente, senza doversi districare con un'interfaccia troppo ricca e complessa.

⬆ Un altro splendido esempio di come Worldshift non sarà solo bello da giocare, ma anche da vedere!



NE RESTERÀ SOLTANTO UNA

Che Worldshift sia un titolo atipico credo lo abbiate ben capito leggendo il corpo principale di questa preview. A riprova di ciò, vi serva sapere che nelle mappe di gioco esiste una sola risorsa, chiamata “shadowlight mine”, il cui possesso e sfruttamento servirà a mettere in piedi l'unica costruzione prevista dal gioco (o meglio, una per ogni razza), grazie alla quale si potranno ottenere nuovi attacchi personalizzati per le singole unità, oltre a poter produrre all'occorrenza una nuova sfornata di milizie fresche per la battaglia. Naturalmente, la lotta per il controllo di questi (pochi) nodi sarà uno degli elementi focali della corposa componente strategica di Worldshift.

[Manuel e i suoi compagni incontrano un ragno gigante che se li spazzola in meno di un minuto!]

TGM: Mi sembra che Worldshift non sia un titolo particolarmente semplice. Quel boss vi ha fatto fuori in men che non si dica.

Manuel: In realtà è tutto molto aleatorio. Ogni “istanza” si comporta in modo diverso ogni volta che vi si accede, modificando la posizione di partenza dei mob e dei boss, che comunque si muovono per tutta la mappa anche durante le fasi di gioco. Quello che abbiamo incontrato era un nemico parecchio duro da

abbattere, ma è anche portatore di abilità potenti, che possono essere messe a disposizione dei giocatori una volta annientato l'avversario. Certamente, sarebbe stato meglio presentarsi con un team più esperto e meglio equipaggiato.

TGM: Un'ultima cosa. È vero che i salvataggi saranno registrati sul server di gioco e non sul PC dell'utente?

Manuel: Assolutamente sì. Funzionerà un po' come Steam: ovunque voi siate, se il client è installato su un computer, digitando user e password potrete riprendere il gioco esattamente dove lo avete lasciato a casa vostra.



⬆ Quando la battaglia si farà intensa, il monitor si riempirà di colori ed effetti luce davvero carini.

COMMENTO

Worldshift non avrà la noiea e il blasone dello StarCraft di turno, ma da quello che si è visto promette davvero di essere un titolo sorprendente, in grado di dare una bella sferzata a un genere recentemente troppo inflazionato. E, anzi, direi che potrebbe quasi fare categoria a sé, benché mi voglia riservare di mettere mano alla versione finale prima di essere così fermo nell'esprimere una catalogazione più definitiva. Quel che è certo è che ne vedremo delle belle, statene certi!

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Graficamente eccellente
- Multiplayer ottimamente strutturato e longevo
- La campagna single player non è il piatto forte

WAR IN PARIS

REPORTAGE



■ SVILUPPATORE: EA Mythic ■ PUBLISHER: GOA
 ■ DISTRIBUTORE: EA ■ USCITA: Autunno 2008

Siamo volati a Parigi per rispondere alla chiamata di GOA, convinti di assistere al proclama della definitiva data d'uscita di quel capolavoro annunciato che porta il nome di Warhammer Online. Non è andata esattamente come speravamo, ma ne è valsa comunque la pena...

■ Paolo "Mascalzone" Lumia mascalzonalatino@gmail.com

Ala conclusione della scenografica presentazione tenuta da Jeff Hickman e Josh Drescher (in cui, anche se il mitico Paul Barnett ha dato forfait, non è mancato il

sarcasmo), per la stampa di tutta Europa all'Espace Saint-Martin, nel pieno centro della capitale francese, è arrivato infatti l'ennesimo posticipo della release, slittata

all'autunno prossimo. Se è pur vero che tre anni di lavoro sono fin pochi parlando di un prodotto di questo tipo (almeno a giudicare dai tempi biblici richiesti da certi titoli della concorrenza), rimane da chiarire il

perché i publisher insistano a voler anticipare i tempi, se poi non vi è la minima possibilità che questi vengano rispettati. Misteri dell'hype market, e non per niente WAR (che per i pochi che ancora non lo sape-

È DA UN PAIO D'ANNI CHE WAR SI AGGIUDICA REGOLARMENTE LO SCETTRO DI "MOST ANTICIPATED MMORPG OF THE YEAR"



↑ Eccoci nel mezzo dell'evento. Diversi desktop divisi per nazionalità, Ordine in battaglia contro il Chaos. La pura essenza di Warhammer Online!



↑ Non verrà implementata la classe ladra vera e propria, ma non per questo non sarà possibile sorprendere il nemico alle spalle!

IN CASA MYTHIC SANNO PERFETTAMENTE DI NON AVERE SECONDE CHANCE: EA STA FORNENDO TUTTO IL NECESSARIO, DAI SOLDI ALLA PAZIENZA, CONVINTA DI AVERE TRA LE MANI UN CAMPIONE D'INCASSI



➤ **Moltissimi saranno i boss che popoleranno dungeon e Public Quest. Formare un gruppo affiatato, senza precludere nessuna classe, è uno dei principali obiettivi di Mythic.**

sero sta per Warhammer Online: Age of Reckoning) è un paio d'anni che si aggiudica regolarmente lo scettro di "Most Anticipated MMORPG Of The Year".

I motivi di questo ritardo sono da attribuirsi ai feedback che gli sviluppatori hanno ricevuto dalle migliaia di giocatori che hanno preso parte alla closed beta, avviata lo scorso anno, che hanno spinto EA Mythic (sarebbe meglio dire costretto) a rivedere buona parte di quello che era il progetto iniziale. Volete un esempio? L'esercito degli entusiasti della precedente fatica Mythic, quel Dark Age of Camelot che insieme a Ultima Online ed EverQuest ha fatto la storia dei giochi di massa,

ben presto si è domandato che fine avessero fatto quegli assedi che decretarono gran parte del successo del predecessore. Ecco dunque la corsa ai ripari, con la loro implementazione ex novo, per evitare una sommossa popolare ancor prima che il titolo fosse sugli scaffali! E questa non è stata che una delle difficoltà incontrate nel realizzare questo titolo tripla A, dato che, come i più attenti avranno avuto modo di leggere nelle Massive News dei mesi passati, la beta è stata persino interrotta, per garantire la concentrazione e la tranquillità necessarie a velocizzare il processo di sviluppo, affinando e correggendo tutti gli elementi messi in risalto dalle richieste della com-

munity. Un indice di quanto questa software house stia tenendo in considerazione i consigli dei beta tester, facendo il massimo per cercare di rispettarne le aspettative. Anche perché in casa Mythic sanno perfettamente di non avere seconde chance: EA sta fornendo tutto il necessario, dai soldi alla pazienza, convinta di avere tra le mani un futuro campione d'incassi.

PVP AND BEYOND

Concluso il doveroso preambolo introduttivo, sarà meglio passare a descrivere ciò che abbiamo

avuto modo di tastare con mano a Parigi, e consentitemi di saltare i convenevoli, evitando di introdurvi per l'ennesima volta al mondo di Warhammer: vi basti sapere che sono 23 anni che Games Workshop lavora su questo brand di incredibile successo, e che in questo titolo avremo a che fare con l'edizione "classica", ossia un'ambientazione fantasy dura e pura, arricchita di quel carisma esplosivo che ha sempre contraddistinto



➤ **La qualità del dettaglio non lascia spazio a dubbi: il gioco potrà contare su di una grafica eccezionalmente curata. Sarà abbastanza per giocarsela con Age of Conan?**



➤ **La qualità delle armature sarà buona, ma probabilmente non sufficiente a soddisfare i palati più fini. Qui vediamo un Chosen, un Black Ork e un Disciple.**

SULL'RVR SONO FONDATE LE BASI DELLA STRUTTURA DEL GAMEPLAY, CON IL PRECISO INTENTO DI GARANTIRE AI PLAYER UN END-GAME TOTALMENTE INEDITO



➤ Come i principali titoli rivali, WAR comprende un vastissimo ventaglio di scenari, dalle prospere città alle lande più tetre e desolate. Non mancherà proprio nulla!

questa Intellectual Property. Due fazioni, sei razze: ecco l'intelaiatura su cui poggia l'elemento cardine di questo MMORPG, quel Realm versus Realm su cui tutti stanno da tempo sbavando e che costituisce il principale spunto innovativo del titolo in questione.

Popoli legati da salde relazioni di amicizia e inimicizia: in primis, la razza umana, divisa tra sostenitori dell'Impero e adoratori del Caos, Elfi Alti contro Elfi Oscuri, e infine i Nani, contrapposti agli infidi Pelleverde, popolo di orchi e troll. Tre diversi campi di battaglia dunque, la cui interazione è garantita dalla comune appartenenza alle forze dell'Ordine o della Distruzione. Hickman ha tenuto a sottolineare

come sarà subito possibile, per gli amici che hanno scelto razze differenti, riunirsi in gruppo (fino a sei componenti) e affrontare insieme l'avventura, tramite un travel system realizzato con cura estrema. Sull'RvR sono fondate dunque le basi della struttura del gameplay, con il preciso intento di garantire ai player un end-game totalmente inedito, pur non stravolgendo quegli elementi che hanno sancito il successo del genere. WAR è infatti concepito in modo tale da risultare immediatamente fruibile anche ai meno smaliziati, con un'architettura che riprende in gran parte quanto abbiamo già avuto modo di apprezzare in produzioni simili, elevandone però a un superiore livello d'ecce-



➤ Karl Franz, reggente dell'Impero in persona, e il suo fido Deathclaw. Questo è uno degli Ultimate Boss con cui ci dovremmo scontrare nell'RvR.

L'ITALIA S'È DESTA

E dell'elmo di Scipio s'è cinta la testa... Una delle più gradite sorprese che WAR riserverà alla community italiana sarà, ed era pure ora, la completa localizzazione del gioco nel nostro idioma, con tanto di server dedicati! E non è la prima volta, dato che anche con DAoC, nel 2001, Mythic si era impegnata a tenere nella dovuta considerazione il nostro paese, con esiti però drammatici che presto portarono alla chiusura dell'esperimento, sebbene non per colpa della software house americana (la società che gestiva il gioco in Italia fallì, ndSS). A Parigi abbiamo avuto modo di conoscere due dei rappresentanti della squadra italiana di GOA: Fabio Rodighiero, Community Manager italiano, e Stefano Cozzi, Team Leader del Customer Support, che ci hanno rincuorato riguardo alla qualità del servizio riservato ai nostri compatrioti. Confidiamo di poterli presto ospitare sul forum di TGM Online, per presentarveli come si deve. A tal proposito, oltre a quello degli entusiasti, ha avuto modo di dire la sua anche il partito degli scettici, che ha evidenziato il rischio, per i server italiani, di diventare una vera "fiera del niubbo" e crogiolo dei peggiori difetti di cui i nostri connazionali hanno acquisito fama, soprattutto all'estero. Il consiglio è quello di evitare facili pregiudizi antinazionali e di cambiare aria nel caso non ci si trovi a proprio agio...

lenza ogni singolo aspetto. Prendo come esempio il PvE: si sviluppa secondo l'usuale schema fatto di quest e relativa esperienza, atta a far progredire di livello in livello (in totale saranno quaranta); questo però non sarà fine a se stesso, coinvolgendo solo il nostro personaggio, ma influirà sulle caratteristiche della zona con cui andremo di volta in volta a interagire. In pratica, visitare una medesima location al livello 10 e al livello 40 non sarà la stessa cosa, e tornare nella stessa zona darà accesso a contenuti decisamente diversi: questo ci riporta alle meccaniche di gioco della guerra tra reami, in quanto ogni parte della mappa è suddivisa secondo diversi "scalini" (tier), il cui dominio da parte di una razza o della sua rivale dipende proprio dalle attività PvE

dei giocatori in ognuno di essi, definendone le caratteristiche principali, come la razza degli NPC presenti. La guerra non si fa certo combattendo l'environment (anche se si potrebbe dire che alla Mythic ci abbiano provato, prima che la community insorgesse...), ed ecco quindi introdotti gli assedi, che potranno essere di due tipi: alle fortezze e alle capitali. Le fortezze avranno un preciso ruolo di potere sul controllo di un tier della mappa, definendone il passaggio da una fazione all'altra, e la lotta per la loro conquista sarà il principale elemento di interazione (e di scontro) tra le gilde di giocatori. Veder issato il proprio stendardo sulle torri del castello darà infatti tutta una serie di bonus per il clan, che naturalmente dovrà combattere duramente per mantenerlo. Di altra



➤ Un Dryad, l'NPC versione warhammeriana del barbalbero. Chi sa dirmi se faranno parte dei buoni o dei cattivi? L'importante sarà avere una buona dose di pollice verde...



⬆️ **Ai giocatori più meritevoli sarà consentito di edificare statue a propria immagine e somiglianza in locazioni apposite. I nemici le potranno poi sfigurare e distruggere!**

risma saranno gli assedi alle città, che andranno a stabilire le sorti degli scontri tra razze, essendo il punto di arrivo delle campagne RvR. Arrivando a prendere il controllo di tutti i tier di una zona si potrà infatti attaccarne la capitale, assediandone le porte e giungendo a sconfiggere il "boss", saccheggiarne le ricchezze e addirittura distruggerne le strutture, guadagnando al contempo accesso a tutte le feature disponibili, come i dungeon da essa accessibili. Qualcosa di decisamente massivo insomma, che promette di essere ciò che più si avvicinerà ai fasti di DAoC, impegnando i giocatori per anni interi. Sarà persino possibile utilizzare le agognate armi da assedio: a chi ha visto il trailer, diciamo che sì, potrebbe anche capitare di essere quell'orco maldestramente sparato dalla catapulta sulle mura della città. Da queste considerazioni

viene fuori l'aspetto più interessante di WAR, ossia quel mondo dinamico che sarà il cuore pulsante del gioco: lo si potrebbe definire un "sistema aperto circoscritto all'interno di uno

chiuso", in riferimento alle possibilità date alle azioni dei giocatori di interagire massicciamente con l'ambiente, pur nei limiti di uno schema predefinito.

WAR IS ABOUT WAR

Questo è ciò che, in buona sostanza, il titolo avrà di nuovo da offrire agli appassionati, all'interno di un contesto, è bene ricordarlo, lineare e familiare, ma condito da un ampio ventaglio di idee inedite e da un'accuratezza senza precedenti. Una dimostrazione, in un senso e nell'altro, è data sicuramente dalle Public Quest, missioni dinamiche distribuite in ogni zona, che daranno ai player la possibilità di mettere

alla prova le proprie capacità in grossi scontri PvE (le chance di vincerne i reward sono direttamente proporzionali ai risultati che si ottengono in ogni fase dell'evento) e di provare il proprio attaccamento alla causa, dato che esse saranno legate a doppio filo con l'RvR, definendo la prosperità di una zona in base al numero di coloro che le porteranno a termine. Come non citare poi il Tome of Knowledge, autentica guida interattiva ai contenuti di Warhammer Online e serbatoio di conoscenza e di obiettivi aggiuntivi? Stiamo parlando di una sorta di Lore Book (chi conosce LotRO sa di cosa sto parlando. Gli altri potrebbero considerarla una specie di Wikipedia interattiva), portato all'ennesima potenza, che terrà traccia di tutto ciò che faremo, fornendo preziose informazioni su ogni singola cosa presente nel gioco, dal bestiario alle locazioni, e proponendo tutta una serie di badge, bonus e titoli che andranno a caratterizzare ulteriormente il personaggio. Non solo un diario quindi, ma un vero gioco nel gioco, concepito per elevare ai massimi termini l'immersione nell'ambiente. Molto altro ancora avrei da dirvi, ma devo arrivare alle conclusioni dedotte in quest'esperienza parigina, e non potendo certo raccontarvi quanto sia bella la città, devo forzatamente passare alle critiche. Ciò che lascia maggiormente perplessi è la direzione di alcune scelte intraprese

IL TOME OF KNOWLEDGE NON SARÀ SOLO UN DIARIO MA UN VERO GIOCO NEL GIOCO, CONCEPITO PER ELEVARE AI MASSIMI TERMINI L'IMMERSIONE NELL'AMBIENTE



⬆️ **Inevitable City è la controparte di Altdorf e, come potete vedere, sarà parecchio differente. La possibilità di conquistarla la rende ancor più affascinante.**



⬆️ **L'esperienza dei nani sarà rappresentata dalla lunghezza della loro barba... Giocare di ruolo su Warhammer Online non dovrebbe assolutamente essere un problema.**

WAR SI PRESENTA COME QUALCOSA DI DECISAMENTE MASSIVO, CHE PROMETTE DI ESSERE CIÒ CHE PIÙ SI AVVICINERÀ AI FASTI DI DAOC, IMPEGNANDO I GIOCATORI PER ANNI INTERI



Le armi da assedio faranno parte dei contenuti unici presenti in game. Siamo pronti a scommettere che il loro utilizzo sarà uno dei principali obiettivi di molti giocatori.

dai ragazzi di Fairfax. Una di queste è la decisione di non voler innalzare troppo i requisiti hardware: se dal punto di vista del casual gamer il risultato tecnico potrà risultare comunque ineccepibile (compete alla pari con Il Signore degli Anelli Online, l'attuale pietra di paragone), un vero "warhammeriano", ossia colui il quale andrà a formare il nocciolo duro dell'utenza di WAR, potrebbe rimanere deluso, trovando parecchio da ridire riguardo alla latitanza di alcuni dettagli "essenziali", che vanno dalle decal delle armature alla trasposizione del background, frutto di un compromesso obbligato tra i canoni usuali dei prodotti griffati Games Workshop e l'intenzione di voler coinvolgere i giocatori dai gusti più variegati. Che dire poi dell'RvR, la cui delicata calibrazione rischia di essere (anzi, a giocare la beta, già lo è) il principale problema del gioco? Il primo appunto che si può muovere

riguarda l'organizzazione stessa della cosa, totalmente istanziata (saranno istanze enormi, fino a 150 giocatori, ma pur sempre istanze), che rischia di pregiudicarne la scala fino a diventare qualcosa di poco immersivo e fine a se stesso. Questa considerazione nasce dopo aver provato gli scenari, l'unica forma di RvR che ci è stato dato modo di valutare, che pur influenzando sulle sorti della guerra altro non sono che la riproposizione dei Battleground di WoW, con tutti gli annessi e connessi (a proposito Stefano: non sono riuscito a far cinquina come te a Washington, ma tre scontri su quattro sono stati dominati da TGM anche stavolta!)(agonistico! ndSS). Chiudiamo parlando di crafting

Le città saranno ricche di strutture iconiche, come la torre del Collegio della Luce di Aitdorf. Qualcuno riuscirà a issare il proprio vessillo lassù?



PREORDER & COLLECTOR'S EDITION

Sebbene non sia stata confermata la data d'uscita, in occasione dell'evento per la stampa è stato lanciato il Preorder Box, che trovate disponibile nei negozi; inoltre sono stati svelati i dettagli di quella che sarà la Collector's Edition. Pur non essendo un gran sostenitore di questa politica di marketing, devo riconoscere che rappresenta ormai la regola, e anche WAR non rinuncia al "vendersi" già diversi mesi prima di raggiungere le nostre case. In particolare, acquistare il Preorder Box garantisce:



- Accesso garantito alla Open Beta.
- Accesso ai server di gioco prima della release ufficiale.
- Due oggetti bonus: una bandana e un accampamento portatile.

La Collector's offrirà qualcosa di decisamente più sostanzioso, innanzitutto l'esclusività. Saranno solo 55.000 le copie distribuite in tutta Europa, in una confezione dalle dimensioni importanti e dal peso di ben tre chili e mezzo che, al modico prezzo di 80 euro, conterrà una miniatura esclusiva della Games Workshop, un volume di ben 224 pagine con copertina rigida con gli artwork di Warhammer Online, un fumetto a colori di 128 pagine, intitolato "Prelude To WAR", e una ridda di oggetti esclusivi da usare in game, tra i quali annoveriamo la presenza di un moltiplicatore di punti esperienza (dalle possibilità di utilizzo limitate), 12 Head Set unici maschili e femminili (per personalizzare il PG), 12 quest aggiuntive, che daranno accesso ad altrettanti oggetti e titoli speciali, una tazza (Brewmaster Bowl) e un mantello (Griffonslayer Mantle) unici.



ed equip, anche se abbiamo davvero poco da mettere sul piatto: nel primo caso, non si sa ancora nulla, mentre per ciò che concerne il "vestiario", possiamo dire che pare rivestirà la medesima, imprescindibile, importanza (io oodoo il farming. ndPuffo Quattrocchi) che possiede nell'osannato titolo Blizzard. Ci sarà invece molto di più? Ci sarà qualcosa in meno? Ai posteri, e alla nostra recensione, l'ardua sentenza.

COMMENTO

Confermo tutti i dubbi sollevati dal Silvestri nella sua preview di poco più di un anno fa. Ma alla domanda fondamentale, quella da "Guida Galattica per Autostoppisti", rispondo sì. Qual è la domanda? Beh, è relativamente semplice: WAR riuscirà a muovere guerra a WoW? Sì, perché il Lore di Warhammer è altrettanto solido. Sì, perché il marketing EA vale quello di Blizzard. Sì, perché credo, nonostante tutto, che questo gioco amplierà sicuramente gli orizzonti degli RPG massivi. Abbiamo svariati motivi per essere ottimisti, insomma.

GIUDIZIO



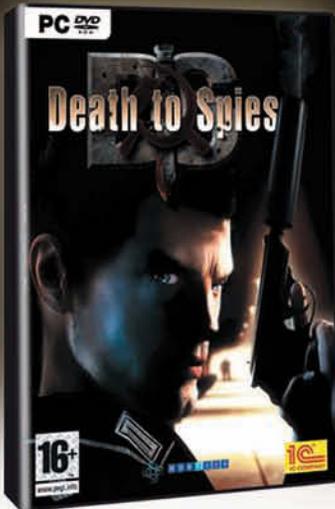
PRO E CONTRO

- Carismatico e profondo
- Localizzato in Italiano!
- Ardua equilibratura per l'RVR
- Solo un altro gear-based?

LASCIATI CONQUISTARE...



DISPONIBILI DA MAGGIO



DEATH TO SPIES

©2007 1C Company.
Sviluppato by Haggard Games.
Nobilis e il suo logo sono marchi registrati
da Nobilis S.A.. Tutti i diritti riservati.



LE CAMPAGNE DI NAPOLEONE

Le campagne di Napoleone © Ageod 2007.
Nobilis e il suo logo sono marchi registrati da
Nobilis S.A.. Tutti i diritti riservati.

emcx
Entertainment

www.emcx.it



ALIENS: COLONIAL MARINES

www.sega.com/aliens

■ SVILUPPATORE: Gearbox Software ■ PUBLISHER: SEGA
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ USCITA: Fine 2008

PREVIEW

MARINE, È IL MOMENTO DELLO SCONTRO FINALE!

Attenzione, durante la stesura di questo articolo non si farà uso della frase "escono dalle fottute pareti"... oh no, l'ho appena fatto! Va beh, almeno non ho scritto "nello spazio nessuno può sentirvi urlare"... Ok, ci rinuncio!

■ Mirko "TMB" Marangon tmb@sprea.it



⬆ Una classica situazione da Quick Time Event... in questo caso, però, non ve la caverete premendo qualche sequenza di tasti.

Il film capolavoro di James Cameron non avrebbe davvero bisogno di mezza riga di introduzione, a meno che non siate stati appena scongelati da un sonno criogenico durato vent'anni. Che Aliens - Scontro Finale abbia rappresentato un'autentica svolta nel cinema di fantascienza è un dato di fatto, nessuno al mondo si sognerebbe anche solo di criticare una parte di questa opera d'arte, un concentrato unico di tensione, claustrofobia e azione. Di certo il miglior capitolo della quadrilogia, anche se bisogna ammettere che il primo episodio gli è inferiore di poco e, sebbene meno devastante, ha avuto il merito di aver portato sul grande schermo la creatura più terrificante che la storia ricordi (eppure l'atmosfera del primo capitolo resta ineguagliata, ndSS). Nessuno mai potrà dimenticare l'alien che sfonda il torace del povero Kane durante la cena con il resto dell'equipaggio: una sequenza che è entrata di diritto

nell'immaginario della cinematografia mondiale.

L'alieno, creatura nata dalla geniale e contorta mente dell'artista svizzero Hans Ruedi Giger, è un essere dalla natura predatrice assoluta, una perfetta macchina di morte capace di adattarsi a ogni condizione ambientale, dotata di una forza devastante, una velocità incredibile e con acido corrosivo nelle vene al posto del sangue. La sua caratteristica è quella di uscire da un uovo deposto dalla regina: appena nato ha la forma del face hugger, una specie di raghetto albino dotato di una lunga coda, in grado di attaccarsi alla faccia del malcapitato di turno, che diviene un'incubatrice vivente suo malgrado. L'alieno, infatti, cresce nell'ospite fino a sfondare il petto al momento della maturazione (viene definito "chestbuster", in questo stadio), assumendo fra l'altro alcune caratteristiche tipiche del DNA ospite. I casi più emblematici sono rappresentati dall'alieno canide

DI CERTO NESSUNO MAI POTRÀ DIMENTICARE L'ALIEN CHE SFONDA IL TORACE DEL POVERO KANE DURANTE LA CENA CON IL RESTO DELL'EQUIPAGGIO



di Alien 3 oppure dal "predalieno" di Aliens Vs. Predator 2 (su cui però stenderemo un velo pietoso). Se in Alien l'equipaggio della Nostromo aveva a che fare con un singolo essere xenomorfo, in Aliens (notare la finezza, si preferì usare il plurale inglese piuttosto che affidarsi a una ben più banale numerazione progressiva), i Marine Coloniali si ritrovano a combattere con una vera e propria orda di creature fameliche, con tanto di regina al seguito! Il cauto procedere fra gli umidi cunicoli del termitaio alieno li porterà a scoprire l'orrore dei poveri sopravvissuti, tenuti in vita solo per permettere la nascita di nuove creature. I Marine Coloniali hanno davvero riempito l'immaginario fantascientifico di più d'una generazione: chi non ha mai sognato di avventurarsi per i labirintici corridoi della colonia LV-426? Chi non vorrebbe sentire l'adrenalina salire a mille a ogni impulso del

rilevatore di movimento? Non avrete mica paura di un alienuccio in grado di aprirvi il cranio in mezzo secondo, vero?

In questi anni, del resto, i tentativi di riportare in forma videoludica le avventure di Ripley, Hicks, Vasquez, Apone e compagnia bella, sono stati molteplici e hanno praticamente attraversato intere generazioni di hardware. Ricordo ancora una versione per Commodore 64 caratterizzata da un'infinità di porte e corridoi a scorrimento orizzontale: nonostante una grafica minimalista e quasi al limite sindacale, la tensione e la difficoltà (pazzesca) di tenere sotto controllo tutti i marine riuscivano a trasmettere un'angoscia notevole. Di certo però, tornando in tempi più vicini a noi, solo i due Aliens Vs. Predator per PC sono riusciti a catturare l'essenza del film, ovviamente per quanto riguarda la parte del Marine.



⬆ Gli alieni vi attaccheranno usando ogni mezzo che la natura gli ha concesso, compresa la coda, acuminata come una lancia.



⬆ In una situazione come questa, il tempismo è tutto. Esitare anche solo un secondo rappresenterà la fine del vostro compagno.



⬆️ Avete controllato bene la stiva di carico prima di alzarvi in volo, vero? Non c'era della roba appiccicosa in giro, giusto?

OGNI GIORNO NEI MARINE È COME UN GIORNO AL GRAND HOTEL!

Il bilancio dei titoli dedicati all'univer-

so alieno non è comunque particolarmente positivo: diverse uscite si sono rivelate abbastanza mediocri e di certo

anche la discreta modestia dell'hardware negli anni passati ha sempre finito per condizionare lo sviluppo di molti possibili blockbuster. Il caso di questo Colonial Marines è poi ancora più particolare: inizialmente il gioco era destinato a un'uscita su PlayStation 2, ma finì per essere cancellato da Fox Interactive ed Electronic Arts senza che venissero addotte particolari motivazioni. L'idea era quella di ambientare il tutto fra il secondo e il terzo film, con una serie di Marine Coloniali spediti in una missione di ricerca e recupero dei sopravvissuti della Sulaco e della colonia sul pianeta Acheron.

Da allora,



⬆️ Non è un mistero che Giger abbia sempre avuto una fissa per gli organi genitali in generale... altro che messaggi subliminali.

comunque, di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia e siamo dovuti arrivare al dicembre del 2006 per assistere a una vera e propria svolta, questo grazie all'acquisizione dei diritti della saga cinematografica da parte di SEGA. Da lì a cedere le redini dello sviluppo a Gearbox Software il passo è stato davvero breve.

Non si può dire però che il 2007 sia stato un anno particolarmente prodigo in fatto di news sul titolo in questione, che in pratica è rimasto sospeso nel nulla per diverso tempo. Non vana però si è rivelata l'attesa, soprattutto alla luce delle prime immagini mostrate da SEGA che, per quanto lascino aperta la porta del fotoritocco (un po' troppo perfetti alcuni screenshot), di certo non passano inosservate. Gearbox ha deciso di puntare tutto

sul realismo, stabilendo di affidarsi al sempre più collaudato (sulla pelle degli altri sviluppatori, se ci concedete la cattiveria) Unreal Engine 3, sfruttato al meglio per ricreare alla perfezione gli interni dell'astronave da combattimento U.S.S. Sulaco e veicoli come l'APC M577 o la navetta da sbarco UD4L Cheyenne. Pare che i grafici abbiano davvero sudato le proverbiali sette camice per riuscire a ricreare fin nei minimi dettagli ambientazioni e mezzi (abbiamo inserito un paio di immagini di confronto che lo testimoniano ampiamente), ma il risultato finale è qualitativamente indiscutibile, merito probabilmente dell'enorme quantitativo di materiale originale disponibile e del supporto fornito dalla 20th Century Fox stessa.

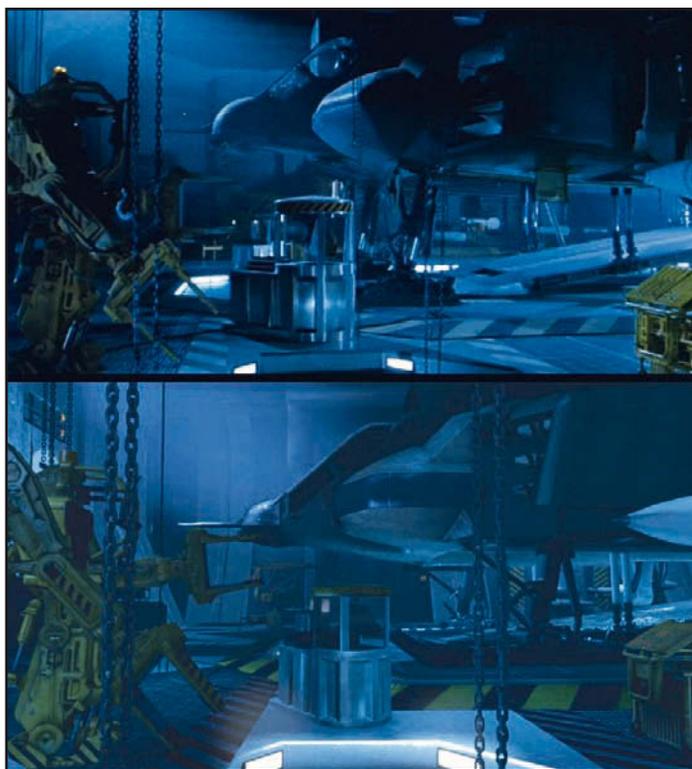
Colonial Marines, però, non sarà solo



⬆️ Questi dannati caproni della Compagnia ancora non lo vogliono capire che con i facehugger non è proprio il caso di fare esperimenti in laboratorio...



⬆️ La resa grafica del lanciafiamme sembra davvero eccezionale, speriamo solo che il gioco mantenga questo standard qualitativo fino alla fine.



⬆️ Riuscite a distinguere la versione originale da quella digitale? Le differenze sono davvero minime. Impressionante!

uno sparatutto in soggettiva con gli alieni, ma qualcosa di molto più profondo e interessante, con numerose variabili di gioco da non trascurare affatto. È vero che certi proclami in passato si sono rivelati deleteri (qualcuno ha detto BlackSite?), ma confidiamo nell'enorme esperienza lavorativa dei Gearbox, gente che in fatto di FPS ne sa e pure tanto. Anzitutto non ci troveremo da soli ad affrontare centinaia di alieni a ogni passo, dato che l'intero scheletro di gioco si basa esclusivamente sul lavoro di squadra, con tre marine al seguito da controllare e gestire al

meglio per uscire fuori dalle situazioni più drammatiche. Ognuno di questi soldati avrà caratteristiche uniche e in diretta relazione con la classe di appartenenza, potrà portare determinate armi o oggetti peculiari, utilizzabili sia negli scontri con gli alieni, sia per interagire con l'ambiente in determinate situazioni: l'apertura di una porta attraverso l'hacking o la guarigione di ferite da acido sono alcune delle possibilità, giusto per fare un paio di esempi concreti.

Lo stile particolarmente votato al realismo permetterà al massimo il traspor-

PARE CHE I GRAFICI ABBIANO DAVVERO SUDATO LE PROVERBIALI SETTE CAMICE PER RIUSCIRE A RICREARE FIN NEI MINIMI DETTAGLI AMBIENTAZIONI E VEICOLI



to di due armi, una primaria particolarmente potente, come il leggendario Mitragliatore Intelligente USCM M56, e una secondaria sulla falsariga del classico fucile a pompa tanto caro al Caporale Hicks. Ovviamente granate e bombe varie non mancheranno, così come il fantastico lanciapiemme, ottimo per abbrustolire a puntino le uova dei dannati xenomorfi.

La vostra squadra potrà eseguire diversi ordini: non parliamo solo di attaccare e difendere, ma anche sfruttare l'ambiente per prepararsi agli assalti, sigillando porte, utilizzando torrette mitragliatrici e quant'altro possa essere concesso dall'interazione contestuale. Si spera che per una volta queste possibilità non siano limitate a rare e ben scriptate occasioni, lasciando al giocatore la facoltà di gestire al meglio ogni situazione, magari traendo ispirazione dal mai troppo lodato BioShock.

Di certo non mancheranno gli amati/odiati Quick Time Events (qui rinominati per l'occasione Close Encounters System), sebbene integrati in maniera più originale rispetto al

solito: più che premere una sequenza di tasti ben precisa, dovremo muoverci seguendo una sorta di bagliore ai lati dello schermo, ma l'esito finale in ogni caso non sarà predeterminato. A seconda della situazione, infatti, l'alieno potrebbe attaccarci corpo a corpo, ma anche fuggire a nascondersi fra le tubature o prendere di mira un vostro compagno, trasformando queste sequenze in qualcosa di più adrenalinico e meno scontato rispetto a quanto abbiamo visto sino a oggi. Un altro aspetto molto discusso all'interno del team di sviluppo è legato alla possibile morte dei vostri compagni: è una questione ancora



⬆️ Se non l'avete ancora notato, non c'è l'HUD in Colonial Marines: il rivelatore di movimento lo dovrete impugnare come fosse un oggetto qualsiasi.



⬆️ Questa immagine non può che evocare adrenalinici ricordi... Ripley che sfonda l'entrata della colonia e porta via i Marine sopravvissuti in mezzo a un'orda di alieni inferociti!



⬆ Solo grazie a un perfetto gioco di squadra riuscirete ad avere la meglio sugli xenomorfi che appestano Acheron e dintorni.

CI SARÀ LA POSSIBILITÀ DI ENTRARE IN UNA PARTITA GIÀ COMINCIATA, PRENDENDO IL CONTROLLO DI UNO DEI MARINE PRECEDENTEMENTE GESTITI DAL PC



⬆ Ecco, questo è un brutto, brutto, ma proprio brutto posto, e trovarvi svenuti non vi lascia molte speranze...



aperta e Gearbox ha precisato che al momento sono state prese in esame diverse possibilità, anche perché non si vuole certo correre il rischio di lasciare il giocatore solo a combattere con il resto dei Marine a terra, un'eventualità che purtroppo si verifica non di rado in altri giochi. Colonial Marines punta invece a essere un gioco di

squadra a tutto tondo, dove difficilmente un compagno morto può essere dimenticato sul campo senza conseguenze. Insomma, vedremo cosa s'inventeranno.

Di certo la fortissima componente multiplayer la farà da padrona: non solo si potrà giocare in modalità cooperativa fino a quattro in contemporanea via Internet, ma ci sarà la possibilità di entrare in una partita già cominciata, prendendo il controllo di uno dei marine precedentemente gestiti dal PC. Chi ha avuto la fortuna di provare Halo 3 online sa bene quanto sia incredibilmente coinvolgente affrontare interi livelli con al fianco compagni umani, quindi anche sotto questo punto di vista c'è di che essere entusiasti.

Per quanto concerne la varietà degli alieni, non temano i puristi, non ci saranno creature inventate di sana pianta senza un minimo di gusto (per quello ci hanno già pensato in Alien 4), sebbene avremo a che fare con un bestiario inquietante e variegato. Viene confermata la presenza degli schifosissimi Facehugger, mentre gli alieni avranno diverse classi di appartenenza. I più agguerriti saranno i Warrior, ai quali si affiancheranno gli Scout, veloci e capaci di nascondersi abilmente, e i Drone, dediti alla cura e difesa delle uova deposte dalla regina (il boss di fine livello per eccellenza). Fossi in voi tirerei fuori dall'armadio il fucile a impulsivi, perché questa volta pare proprio che si faccia dannatamente sul serio. Certo, c'è sempre l'opzione "decolliamo e nuclearizziamo", ma poi il divertimento se ne va in un lampo...



⬆ La prima cosa da fare quando il rivelatore di movimento segnala tutte quelle presenze è sigillare le porte. La seconda è iniziare a pregare.

COMMENTO

Da grandissimo fan della serie, soprattutto dei primi due capitoli, non posso che ritenermi assolutamente esaltato alla sola idea di tornare su Acheron per fare piazza pulita di xenomorfi. Non fatico a credere che lo stesso sentimento sia condiviso da molti di voi. Converrete quindi con me che questo Aliens: Colonial Marines rappresenta senza dubbio uno dei titoli più interessanti dell'autunno, anche e soprattutto per via della sua vocazione multiplayer votata alla cooperazione.

Se poi a questo aggiungiamo un impatto grafico di prim'ordine, l'hype non può che salire a mille.

PRO E CONTRO

- Il film è pura leggenda
- Modalità co-op molto interessante
- Graficamente notevole
- Il rischio flop è dietro l'angolo

GIUDIZIO



**TGM vi porta per mano
nell'affascinante mondo
del terrore su PC!**

THE GAMES machine PRESENTA

VIDEOGIOCHI HORROR

**GIOCO COMPLETO!
PENUMBRA
OVERTURE**

Un'avventura dedicata a chi non ha paura del buio!

INCUBI IN SOGGETTIVA
L'orrore nei giochi in prima persona

PROGETTARE LO SPAVENTO
Le tecniche e i trucchi degli sviluppatori per far morire di terrore i videogiocatori

LE GRANDI SERIE DELL'ORRORE
Alone in the Dark, Resident Evil, Silent Hill, Gabriel Knight e tanti altri

E INOLTRE...
LE ORIGINI DELLO SPAVENTO: GIOCHI PAUROSÌ A 8 BIT - HORRORSOFT: IL NOME DELLO SPAVENTO
PARLA DA SÈ - HORROR LOVECRAFTIANO: I VIDEOGIOCHI OMAGGIANO IL PIÙ GRANDE
GENERE - MADE IN JAPAN: QUANDO LA PAURA ARRIVA DALL'ORIENTE - IL FANTASMA
FANTASCENZA E TREMARELLA - MODIFICHE HORROR: COME TRASFORMARE UN
VIDEOGIOCO IN UN'ESPERIENZA DA INCUBO - FILM E VIDEOGIOCHI: CARNEFICINE CINEMATOGRAFICHE

PC CD-ROM

PENUMBRA OVERTURE

EPISODE ONE

16+

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADEVENTURES

PREVIEW



indianajones.lego.com

“Stanno cercando di ucciderci”. “Lo so, papà!”
“È una nuova esperienza per me”.
“A me capita sempre!”.

■ Ivan “Kikko” Conte kikko@sprea.it

Dodici milioni. A tanto ammontano i pezzi venduti da Lucas con i precedenti capitoli della serie LEGO, contando tutte le piattaforme di gioco presenti sul mercato. Devo confermare, da ex negoziante quale sono, che, in effetti, non passava settimana nella quale qualche pezzo di LEGO

Star Wars non uscisse dal negozio, con somma contentezza non solo del sottoscritto, ma anche dell'acquirente che si ritrovava tra le mani un prodotto validissimo e ben al di sopra delle più rosee aspettative. D'altronde credo che nemmeno LucasArts e Traveller's Tales si aspettassero un successo planetario di queste proporzioni. Il ferro, devono aver pensato, va battuto fin tanto che è

■ SVILUPPATORE: Traveller's Tales ■ PUBLISHER: LucasArts
■ DISTRIBUTORE: Activision ■ USCITA: imminente

caldo e quindi eccoci a parlare di questo imminente LEGO Indiana Jones. Ce la farà il nostro professore archeologo a ripercorrere le vicende dei tre film della serie, anche se ricostruito nel corpo e nell'anima con i famosi mattoncini plasticosi?

UNA FRUSTA PER TUTTE LE STAGIONI

Come era lecito attendersi, LEGO Indiana Jones non introdurrà particolari stravolgimenti per quanto riguarda il gameplay, per lo meno rispetto a quanto già visto con gli eccellenti episodi

LA PARTE DEL LEONE LA FARÀ L'IMMANCABILE FRUSTA CHE DA SEMPRE ACCOMPAGNA IL NOSTRO ARCHEOLOGO PREFERITO



🕒 La frusta tornerà utile in un sacco di situazioni, soprattutto quando si tratterà di saltare fossati profondi come questo.



🕒 La cooperazione è il sale dei titoli LEGO. In questo caso uno distrae il coccodrillone e l'altro usa la zattera.

LEGO INDIANA JONES NON INTRODUCE PARTICOLARI STRAVOLGIMENTI PER QUANTO RIGUARDA IL GAMEPLAY RISPETTO A QUANTO GIÀ VISTO CON GLI ECCELLENTI EPISODI ISPIRATI AL MONDO DI GUERRE STELLARI



↑ Poteva forse mancare la palla rotolante?

ispirati al mondo di Guerre Stellari. Tutto ruoterà attorno al consueto trionfo azione/esplorazione/enigmi, con l'accento posto in particolar modo sulla cooperazione tra personaggi e sulla peculiarità dei mattoncini di potersi smontare e rimontare a piacimento, assumendo le forme più disparate. LEGO Indiana Jones, quindi, sebbene possa sembrare di primo acchito una versione puerile e ammorbida di Tomb Raider, appoggerà invero gran parte delle proprie fondamenta sulla collaborazione tra il protagonista e i differenti personaggi che lo affiancheranno, e che saranno diversi a seconda del livello che affronteremo. Chi ha avuto la fortuna di giocare con LEGO Star Wars sa benissimo come buona parte degli enigmi si basi sull'azione combinata di due protagonisti, tanto che il valore aggiunto della serie LEGO di Traveller's Tales (e quindi anche

di questo Indiana Jones) sta proprio nel fatto che un secondo giocatore può prendere in qualsiasi momento il controllo del compagno di viaggio e affrontare una parte dell'avventura, o anche tutto il gioco, in modalità cooperativa. Ovviamente, chi non avrà la possibilità di cimentarsi con un amico potrà tranquillamente agire per conto proprio, lasciando che sia la CPU a occuparsi del controllo del secondo personaggio, piuttosto che palleggiarsi tra un protagonista e l'altro, secondo le esigenze peculiari del momento. Se nei precedenti capitoli era la Forza a fungere da elemento portante, sia per quanto riguardava la soluzione degli enigmi, sia come supporto per i momenti di azione veri e propri, nel caso di LEGO Indiana Jones le cose saranno decisamente più "empiriche", visto che la parte del leone la farà l'immancabile

↓ Un pistola con una pistola. Anche questo è Indiana Jones!



IL REGNO DEL TESCHIO DI CRISTALLO

Al momento di leggere queste righe dovremmo essere a pochi giorni dall'esordio cinematografico del quarto, attesissimo capitolo della saga di Indiana Jones. L'uscita del film nelle sale, infatti, è prevista in contemporanea mondiale per il prossimo 22 maggio. La certezza che il nuovo lungometraggio diretto da Spielberg sbancherà il botteghino ha evidentemente consigliato Traveller's Tales e LucasArts di non includere nulla de "Il Regno Del Teschio Di Cristallo" in questo imminente LEGO Indiana Jones. La scelta è tutto sommato condivisibile: perché rinunciare alla possibilità di pubblicare un seguito tra qualche mese, magari in contemporanea con la distribuzione del film in formato DVD/Blu-Ray?



le frusta che da sempre accompagna il nostro archeologo preferito. Che dobbiate aggrapparvi a qualche sporgenza, piuttosto che recuperare qualche oggetto apparentemente irraggiungibile, la fedele amica di Indiana Jones dovrà essere la prima delle cose da provare per proseguire nell'avventura, anche se il suo uso non potrà prescindere dalla presenza di un compagno che si occuperà di creare le condizioni utili per l'impiego.

ESPRESSIVITÀ PLASTICA

Dal punto di vista tecnico non possiamo che compiacerci di come il motore grafico, già di per sé sufficientemente performante, sia stato ritoccato ulteriormente, così da aggiungere nuovi orpelli estetici particolarmente pregevoli. Penso soprattutto alla resa più convincente dei liquidi, piuttosto che all'effetto plastica lucida che da sempre è il tratto distintivo dei mattoncini LEGO. Chiaramente, dal punto di vista tecnico non possiamo paragonare un titolo come questo, che fa della pulizia e della "pacioccosità" (mi si passi il termine!) il proprio

leit motiv, ad altri ben più blasonati. Certamente, però, non è solo l'impatto visivo a pesare nel giudizio, quando si deve valutare serenamente un prodotto, bensì tutto quello che fa da contorno al comparto grafico. Ebbene, LEGO Indiana Jones vanterà tonnellate di cut-scene che richiameranno non solo i tre lungometraggi ai quali il titolo è ispirato, ma anche momenti più o meno famosi di altri film partoriti dal duo Lucas/Spielberg. A queste saranno accompagnate tutta una serie di animazioni facciali talmente efficaci e ben riuscite che i programmatori hanno escluso a priori la possibilità d'includere un qualsivoglia doppiaggio all'interno del gioco, consapevoli di aver realizzato un comparto scenografico talmente valido da non richiedere il supporto della voce per reggersi tranquillamente in piedi da solo. Visti i risultati già eccellenti ottenuti con LEGO Star Wars, non vedo proprio come questo non possa essere prossimo a verità. Non temete comunque, la recensione del gioco completo è alle porte, e molto probabilmente la troverete sul prossimo numero di TGM. Portate pazienza!



COMMENTO

L'enorme successo di LEGO Star Wars sta portando sui nostri monitor tutta una serie di altri prodotti legati al mondo dei mattoncini di plastica più famosi del globo. Il primo esponente di questa nuova sformata di titoli è proprio LEGO Indiana Jones, che dovrebbe mantenere gli stessi elevati standard di giocabilità e puro divertimento dei predecessori, aggiungendo il carisma di un personaggio affascinante come il famoso archeologo interpretato da Harrison Ford. Preparatevi a tonnellate di sana goduria ludica, soprattutto grazie a una modalità cooperativa che promette scintille.

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- La serie LEGO è garanzia di giocabilità elevata
- Indiana Jones ha carisma da vendere
- Coop favoloso
- Terminata l'avventura lo rimetterete sullo scaffale

LEGO, BATMAN

PREVIEW



batman.lego.com

**“Hai mai danzato con il diavolo nel pallido plenilunio?”
“No... e adesso ti spiacerebbe restituirmi il mattoncino del piede, così posso andare a salvare il mondo?”**

■ Ivan “Kikko” Conte kikko@sprea.it

Dodici milioni. A tanto ammontano i pezzi venduti da Lucas con i precedenti capitoli della serie LEGO, contando tutte le piattaforme di gioco presenti sul mercato. Devo confermare, da ex negoziante quale sono... (eccetera eccetera). Lo so che queste cose le avete appena lette nella

preview di Lego Indiana Jones un paio di pagine più indietro, ma che ci posso fare se i due prossimi titoli di Traveller's Tales condividono le medesime premesse, e non solo?

CHE SIMPATICI SPENDACCIONI

Premesse comuni, si diceva. E, in effetti, il filo conduttore che lega i primi LEGO Star Wars con LEGO

■ SVILUPPATORE: Traveller's Tales ■ PUBLISHER: Warner
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ USCITA: Settembre 2008

Indiana Jones e questo LEGO Batman è quello di una serie di titoli che fanno della giocabilità e della cooperazione fra due personaggi su schermo la propria linfa vitale. La differenza sostanziale? Il publisher, che nel caso

del prodotto legato all'uomo pipistrello è niente popò di meno che Warner Bros Interactive Entertainment, cioè la divisione informatica di uno dei colossi cinematografici per eccellenza. Guarda caso, Warner Bros è proprio la

LA PRESENZA DI ROBIN È FUNZIONALE AI SOLI FINI DEL GAMEPLAY, VISTO CHE IL CARISMA DELL'UOMO PIPISTRELLO BASTEREBBE DA SOLO A REGGERE UNA QUALSIASI FORMA D'INTRATTENIMENTO



➔ Questi semplici sottoposti del Joker non penseranno davvero di fermare uno vestito da pipistrello, nevvvero?



➔ In alcuni frangenti potremo controllare i cattivi, sfogando le nostre ire represses contro i tutori dell'ordine.

LEGO BATMAN SI APPRESTA A DIVENIRE UNO DEI TITOLI DI SICURO INTERESSE E SUCCESSO DEL PROSSIMO AUTUNNO



Indovina indovini, chi fa l'uovo nel cestello?

casa che detiene i diritti sullo sfruttamento dell'immagine di Batman da parte di DC Comics. Peraltro, è notizia abbastanza recente l'acquisizione di Traveller's Tales da parte proprio di Warner Bros, per la cospicua somma di cento milioni di sterline, poco meno di 200 milioni di dollari! L'affare si è concluso proprio dopo che la stessa casa si era assicurata un fondo cassa di cinquecento milioni di dollari attraverso un gruppo finanziario di Abu Dhabi. Il segnale è quindi che Warner Bros vuole certamente entrare nel mondo dei videogiochi dalla porta principale, giacché l'acquisizione di Traveller's Tales potrebbe essere la rampa di lancio per tutta una serie di titoli che interessino i numerosi brand su cui la casa cinematografica americana ha il pieno controllo. Senza contare che, se la matematica non è un'opinione, in cassa resta ancora un bel gruzzoletto per allargare la neonata famiglia con altri pezzi importanti del mercato.

L'UOMO PIPISTRELLO E IL SUPERPOTERE CHE NON C'È

L'atipicità dell'eroe di DC Comics dell'originale forma cartacea viene riproposta con fedeltà anche in questa ennesima trasposizione videoludica. Bruce Wayne, difatti, è un supereroe privo di qualsiasi tipo di superpotere, dovendo la sua eccezionalità all'azione combinata tra la sua abilità combattiva nel corpo a corpo e all'uso di tutta una serie di gadget più o meno (im)probabili, con i quali diversificare al massimo le proprie strategie. Una situazione di questo tipo si è rivelata clamorosamente ideale per i game designer di Traveller's Tales, i quali non hanno dovuto nemmeno sottostare a vincoli di carattere promozionale, visto che la storia che sta dietro a LEGO Batman non è legata in alcun modo ad alcuna trasposizione cinematografica dell'uomo pipistrello. Il personaggio in questione sarà quindi la perfetta sintesi tra l'oscuro e intimo cavaliere solitario

Potevano mancare Pinguino e il suo inseparabile ombrello?



NON SOLO FUMETTI

Un brand longevo e affascinante come quello di Batman non poteva non dare vita nel tempo tutta una serie di produzioni parallele al proprio habitat naturale su carta. Ecco che, per quanto riguarda la cinematografia, l'uomo pipistrello ha il suo primo lungometraggio nel 1989, grazie a quel geniccio di Tim Burton. Le



sue visioni cupe e profondamente malinconiche della fotografia ben sia adattano allo spirito del fumetto originale, anche se il seguito di tre anni dopo (Batman Returns) non riprende con altrettanta efficacia la forza emotiva dell'animo tormentato di Bruce Wayne. Delle schifezze successive targate Joel Schumacher è meglio non parlare, mentre è da lodare il recente Batman Begins di Christopher Nolan, con un Christian Bale in stato di grazia recitativa e una sceneggiatura a dir poco stupefacente. A mio modesto avviso, si tratta della miglior trasposizione cinematografica di sempre dell'uomo pipistrello. Per quanto riguarda il mondo dei videogiochi, invece, le innumerevoli occasioni mancate che si sono ripetute negli anni non valgono nemmeno lo sforzo di creare un elenco. L'unica eccezione è il tie-in del già citato Batman Begins che, lungi dall'essere un capolavoro, può essere comunque catalogato tra gli stealth/action che si fanno giocare senza troppi patemi.

e un po' retrò di Burton/Nolan e quello ultrasanzionato della serie televisiva con Adam West che ha impazzato a cavallo tra gli anni '60 e '70.

IL CATTIVO CHE C'È IN TE

Una delle peculiarità più interessanti di LEGO Batman sarà la possibilità di partecipare ai diversi livelli sia gestendo il dinamico duo per eccellenza, sia manovrando i cattivi che mano a mano cercheranno di prendere possesso della cupa e fumosa città di Gotham. Tutta la fauna principale del fumetto sarà dunque presente in LEGO Batman, a cominciare dalla conturbante Catwoman, per proseguire con Pinguino, Due Facce, Killer Croc, l'Enigmista e Mr. Freeze. La parte da padroni, in questo senso, la faranno però Joker e Harley Queen, che dovrebbero avere un ruolo corposo e parecchio attivo nelle vicende del titolo di Traveller's Tales. Ovviamente

il fatto di poter rivisitare un livello usando gli occhi del cattivo di turno non implicherà necessariamente una ripetizione meccanica delle azioni appena compiute con Batman e Robin, ma anzi si tratterà sovente di una vera e propria rielaborazione ex-novo degli enigmi e del design generico della mappa, così da adattare il gameplay alle esigenze di trama e alle peculiarità intrinseche dei due "nemici giurati" che controlleremo nell'occasione. È insomma abbastanza chiaro come LEGO Batman, a meno di precipitose scelte suicide di game design dell'ultima ora, si stia apprestando a divenire uno dei titoli di sicuro interesse e successo del prossimo autunno. Naturalmente non prima di aver finito e strafinito l'imminente LEGO Indiana Jones, al quale LEGO Batman è legato dal medesimo motore grafico e da un'innata capacità di non prendersi troppo sul serio.

COMMENTO

LEGO Batman, assieme a LEGO Indiana Jones, rappresenta la naturale evoluzione della serie di videogiochi legata ai mattoncini componibili per eccellenza. Il carisma inimitabile dell'uomo pipistrello, unito alle geniali idee del gioco in cooperativa e della rivisitazione dei livelli dal punto di vista del "malvagio" di turno, ne fanno uno dei titoli in assoluto più attesi dal sottoscritto per il prossimo autunno. Cominciate a mettere un po' benzina nella vostra batmobile, va là!

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Il carisma di Batman è insuperabile
- Si potranno usare anche i cattivi
- Giocabilità allo stato puro, soprattutto in coop
- Robin è un po' antipatico... ma non è colpa loro!

WORLD IN CONFLICT SOVIET ASSAULT

PREVIEW



www.worldinconflict.com

Lo strategico in tempo reale di casa Massive si prepara ad allargare i propri orizzonti con un'espansione che ci porterà letteralmente dall'altra parte della barricata...

■ Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it

L'annuncio era nell'aria da qualche settimana, quando dagli uffici Massive di Malmo era trapelato lo sviluppo di una versione console di World in Conflict. Chiamata WiC: Soviet Assault, la nuova versione avrebbe ripercorso tutta la storia e le vicende già viste nel 2007 su PC con

delle aggiunte in termini di missioni in single player, opzioni di gioco e mappe multiplayer. Potevano i nostri amici svedesi evitare di proporre tutte queste novità anche a noi vecchi appassionati di RTS da giocare seduti alla scrivania e regalare ai nuovi giocatori da divano un vantaggio così grande? Ovviamente no, quindi eccoci qui a ufficializzare l'uscita di WiC: So-

■ SVILUPPATORE: Massive Entertainment ■ PUBLISHER: Sierra
■ DISTRIBUTORE: Vivendi ■ USCITA: Autunno 2008

viet Assault anche per PC. Attenzione, però. La versione Windows e DirectX non sarà un compendio del titolo originale e delle nuove opzioni di gioco come la sua controparte su Xbox 360, ma vedrà la luce nella classica forma dell'espansione "non autosufficiente",

un formato ancora tanto apprezzato in casa Sierra e che probabilmente permetterà ai possessori del titolo base di risparmiare qualche euro. Per tutti gli altri ci sono sempre le ristampe budget, i pacchetti due-in-uno, gli amici da sfruttare...

LA NOVITÀ PIÙ CONSISTENTE DI QUESTA ESPANSIONE RIGUARDERÀ L'INTRODUZIONE DELLA CAMPAGNA MILITARE GIOCATA AL COMANDO DELLE FORZE SOVIETICHE



➤ La prima espansione di WiC aggiungerà una campagna giocata al comando dei malefici russi invasori...



➤ Tecnicamente non sono previste novità per il motore grafico: considerando la qualità di quello originale, non c'è motivo di rimanere delusi...

IN SOVIET ASSAULT AVREMO FINALMENTE A DISPOSIZIONE UNA DECINA DI NUOVE MAPPE MULTIPLAYER, DISPONIBILI ANCHE PER "TAGLI" INFERIORI AI 16 GIOCATORI RICHIESTI DAL TITOLO BASE



Lo scenario di gioco sarà lo stesso visto nel gioco base, solo guardato da un punto di vista inedito.

COMRADE, ECCO LA WEST COAST

Già, ma cosa proporrà nel dettaglio questa espansione? Più o meno tutto quello che, e perdonatemi la piccola vena polemica, poteva essere inserito anche nel titolo base senza suscitare estremo stupore. Perché, diciamo così, se World In Conflict ha saputo convincere grazie al suo gameplay strategico, alle sue indiscusse qualità tecniche e al suo approccio alternativo al multiplayer, è anche vero che ha lasciato a molti giocatori un po' di amaro in bocca, limitando l'esperienza single player a una sola campagna e a una sola fazione giocabile, offrendo un multiplayer con un numero di mappe giocabili un po' ristretto, non sfruttando del tutto il supporto alla comunicazione vocale implementato nativamente. Tutte questioni a

cui Soviet Assault vuole dare una risposta concreta. Parlando di single player, la novità più consistente di questa espansione sarà l'introduzione della campagna militare giocata al comando delle forze sovietiche. Per chi non ricordasse o non avesse giocato WiC, ricordiamo che il gioco in questione ci riporta indietro agli anni '80, prima della caduta del muro di Berlino: in questo ipotetico passato, l'Unione Sovietica invece di accettare il suo declino e arrendersi alla caduta del blocco, tenta un ultimo e inatteso assalto al territorio americano, organizzando un'invasione in piena regola del territorio U.S.A.. Nel titolo originale tutti questi eventi venivano vissuti esclusivamente al comando delle forze armate americane, attraverso la narrazione diretta della vita privata di alcuni alti ufficiali impegnati a respingere



Nuova linfa anche per il multiplayer: svariate le mappe inedite, che permetteranno a "soli" 10 giocatori di suonarsele di santa ragione.

questo attacco frontale. In Soviet Assault, quindi, ci aspettiamo un trattamento simile per la controparte sovietica: non solo nuove missioni, probabilmente speculari a quelle già giocate, ma nuovi personaggi con cui fraternizzare, militari alle prese con un compito che probabilmente non li rende affatto felici, dubbi sul rischio di provocare una catastrofe atomica e via dicendo. Un vero e proprio "Lettere da Iwo Jima", insomma, solo in chiave paradossale a causa della musica elettronica anni '80 e dei fast food da difendere dalle avanzate americane.

"VOGLIO UN AIRSTRIKE, UN BIG MAC E PATATINE GRANDI"

Ovviamente la campagna sovietica, per quanto immaginiamo corposa e ricca di spunti narrativi, non è l'unico elemento di novità di Soviet Assault. Passando dalla modalità single player al multiplayer, infatti, scopriamo che anche in questa sezione ci aspettano dei cambiamenti di rilievo. In Soviet Assault,

per esempio, potremo mettere le mani su una decina di nuove mappe multiplayer, disponibili anche per tagli di giocatori inferiori ai 16 proposti dal titolo base. Questo cambio di rotta (ricordiamoci che lo scontro 8vs8 è sempre stato un punto fermo nello sviluppo del multiplayer di WiC), molto probabilmente obbligato dalla necessità di limitare il numero di giocatori nella versione console da cui deriva l'espansione, proporrà scenari del tutto inattesi dagli appassionati delle modalità tradizionali. Lo stesso discorso può essere fatto parlando dell'introduzione di comandi vocali, grazie ai quali sarà possibile chiamare rinforzi, avviare attacchi aerei e bombardamenti, raggruppare unità e molto altro ancora semplicemente parlando nel microfono. Che risolti potrà avere questa funzione nelle partite multiplayer di WiC? È presto per dirlo, ma di sicuro avrà una forza devastante per chiunque abiti con un appassionato di RTS che passa le serate a urlare al computer...

Bombardamenti e rinforzi potranno essere richiesti attraverso dei semplici comandi vocali.



COMMENTO

Un'espansione vecchio stampo per un gioco che ha già dimostrato ampiamente le sue indiscusse qualità, non può che essere una buona notizia. Forse l'unico rimpianto, scorrendo la lista delle novità proposte, riguarda la mancanza di elementi innovativi e in grado di rinfrescare le meccaniche di gioco del titolo originale. Speriamo che i Massive abbiano tenuto nascosto qualche asso nella manica o prevedo un'espansione estremamente (e unicamente) rivolta ai più accaniti fan di WiC...

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Una nuova campagna, dalla parte dei russi
- Comandi vocali e nuove mappe multiplayer
- More of the same?
- Nessuna novità in termini di gameplay

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

PREVIEW

www.paradoxplaza.com/rome



Il più strategico dei wargame storici si prepara a un balzo indietro di migliaia di anni: abbandonati i secoli di Giovanna D'arco e di Napoleone, alla Paradox hanno deciso di tornare alle guerre puniche e alla nascita dell'Impero romano...

■ Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it

Europa Universalis è un nome che non può passare inosservato tra le fila degli amanti della strategia più ragionata e della gestione militare più completa. I numerosi titoli e le espansioni legate a questo marchio, negli

ultimi anni, sono da considerarsi veri e propri gioielli di affascinante complessità con scenari sempre diversi: il periodo Napoleonico, il Medioevo, il Nuovo Mondo (no, non erano impazziti: il nuovo mondo al tempo delle colonie era l'Europa a tutti gli effetti...). Mai, però, un esponente di questa

■ SVILUPPATORE: Paradox Interactive ■ PUBLISHER: Strategy First
 ■ DISTRIBUTORE: Leader ■ USCITA: Imminente

serie, considerata da molti il Football Manager degli strategici militari (e vista la serie impressionante di fazioni, parametri economici, diplomatici, politici e culturali da controllare, il paragone ci può stare tutto), aveva preso in consi-

derazione un tempo così remoto e lontano come quello protagonista della sua prossima incarnazione e così facilmente identificabile dal suffisso. Siete pronti a lanciarsi nelle furiose battaglie di duemila anni fa? Beh, per farlo davvero

EUROPA UNIVERSALIS: ROME SI CONCENTRA SUL PERIODO STORICO COMPRESO TRA IL III SECOLO A.C. E L'ANNO 0



Il nuovo periodo storico non cambierà quasi nulla nella struttura tradizionale di Europa Universalis.



Europa Universalis: Rome proporrà una decina di scenari inediti e una modalità multiplayer fino a 32 giocatori.

L'INTRODUZIONE DI UN MOTORE GRAFICO 3D PERMETTERÀ, PER LA PRIMA VOLTA, DI RUOTARE LA MAPPA DI GIOCO, DI ZOOMARE E DI CAMBIARE L'ANGOLAZIONE



Lo sviluppo della propria fazione dovrà fare i conti con innovazioni tecnologiche e relazioni economiche e sociali: uno degli strumenti più utili per ottenere risultati sarà quello delle "idee", in grado di fornire bonus specifici in ogni campo.

dovrete aspettare ancora qualche settimana... nel frattempo, eccovi un'attenta analisi delle caratteristiche di questo nuovo Europa Universalis.

UN MONDO SU MISURA

Il prossimo capitolo della saga di EU, dedicato a Roma, si presenta fin da subito con un carico di novità e cambiamenti decisamente promettenti. Lo scenario, innanzitutto, si concentra sul periodo storico compreso tra il III secolo a.C. e l'anno 0 circa, il che significa che troveremo tutto quello che è successo dalla Guerra di Re Pirro alla salita al potere del primo imperatore, Augusto. In questo lasso temporale si svolgono alcuni degli avvenimenti più famosi della storia dell'ascesa romana: le guerre puniche, le guerre di Cesare ai

Galli, tanto care ad Asterix e soci, e gli avvenimenti del Rubicone e del famoso "Il dado è tratto". Tutti questi accadimenti verranno ricostruiti nei dieci scenari compresi in EU: Roma, che potranno essere giocati impersonando Roma o una delle altre culture disponibili (dai greci agli egiziani, passando per celti e barbari, per citarne alcune). Queste diverse culture saranno spalmate addosso a ben 53 diverse fazioni, che si contenderanno i vari scenari a colpi di regioni da conquistare, città da assediare, edifici da costruire, ricerche tecnologiche da portare a termine, contatti diplomatici o economici e tutte le altre tipiche opzioni offerte dalla serie. Ovviamente, le varie fazioni in lotta non avranno più l'intero globo a loro disposizione, ma potranno muoversi in quello

Il nuovo motore 3D permetterà finalmente di ruotare e di cambiare l'inquadratura a piacere.



L'importanza di generali, governatori e funzionari sarà ancora maggiore rispetto a quanto visto in passato... o forse dovrei dire futuro, visto che siamo finiti prima della nascita di Cristo?

che all'epoca era considerato il mondo conosciuto, in altre parole dalle porte dell'Asia all'Europa e dall'Africa alle regioni nordiche. Fortunatamente, a questo "restringimento" dei territori disponibili legati a motivi di carattere storico, EU: Rome compensa con una novità molto attesa dai suoi fedeli sostenitori: l'introduzione di un motore grafico 3D che permetterà, per la prima volta, di ruotare la mappa, di zoomare e di cambiare l'angolazione dell'inquadratura. Certo, non siamo ancora arrivati a un vero e proprio prodotto in 3D: le pedine che rappresentano eserciti e unità saranno, infatti, ancora inanimate e ogni altro elemento dello scenario, benché topograficamente ineccepibile, sarà immobile. La possibilità di guardare il "tabellone" del mondo da varie angolazioni e di controllare a ogni livello lo sviluppo dei conflitti va comunque considerato un concreto passo in avanti. E non da poco.

PERSONAGGI E INTERPRETI

Scenario di gioco e motore grafico a parte, EU: Rome proporrà anche alcuni elementi necessari al fine di rendere la ricostruzione storica ancora più fedele e dettagliata. Così come in passato, il ruolo di generali e governatori sarà fondamentale per mantenere il controllo delle province e per dare qualcosa in più agli eserciti, ma per rimanere legati al periodo repubblicano di Roma, il prossimo titolo della serie introduce novità caratteriali aggiuntive, che possono essere sviluppate a seconda degli eventi, dei contatti e dei successi diplomatici e commerciali. Il personaggio che rappresenta noi e il nostro governo, insomma, si evolve, acquistando nuovi bonus o nuove qualità seguendo lo stile di gioco e la nostra abilità al comando di un regno che si appresta a divenire impero. Siete pronti a gettarvi nella mischia?

COMMENTO

Europa Universalis è uno di quei prodotti dal successo ineguagliabile nella piccola ma resistente nicchia degli appassionati di giochi di guerra strategici. Potrebbe ripresentarsi sempre uguale a se stesso, mettendo sul piatto unicamente nuovi scenari, e probabilmente avrebbe comunque i suoi fedeli sostenitori. Ma alla Paradox hanno deciso di non dormire sugli allori: ecco perché aggiunte piuttosto comuni al giorno d'oggi come un motore 3D o nuove opzioni diplomatiche riescono comunque a scaldare l'animo. Il classico gioco per pochi, ma avvelenati...

PRO E CONTRO

- Scenario storico affascinante
- Finalmente un motore grafico 3D
- Ancora niente animazioni a ravvivare il tabellone di gioco

GIUDIZIO



IL FUTURO È ALLE NOSTRE SPALLE



Un'atmosfera da "hard boiled" fantascientifico, viaggi nel tempo per manipolare e interagire con la storia: roba da far sbavare tutti gli appassionati di sci-fi, vero?

■ Mario Baccigalupi baccigalupi@hotmail.com

IN RECOIL RETROGRAD IL CONTROLLO DEL TEMPO SI ESTENDERÀ A DIVERSE EPOCHE E AI CAMBIAMENTI CHE LE VOSTRE SCELTE PORTERANNO NELLE VARIE LINEE TEMPORALI



⬆ L'ambientazione futuribile di Recoil Retrograd ricorda una versione "vaporizzata" di Blade Runner... ..

Una cosa deve essere chiara, prima che molti di voi cadano in un'incurabile "ansia da rilascio", esattamente com'è successo a me dopo aver sentito delle succulente feature di Recoil Retrograd: il gioco in questione, in sviluppo presso gli studi dei talentuosi danesi di Zeitguz (quasi letteralmente, "crono-ragazzi"), è attualmente alla ricerca di un publisher interessato al progetto per una data di rilascio genericamente collocata nel 2010. Sul web, comunque, circola già un video di RR riguardante scontri a fuoco e rocambolesche fughe in una città in stile "steampunk", mentre in queste pagine potete dare un'occhiata ad alcuni screens realizzati in esclusiva per TGM,

tanto per farvi un'idea del peculiare "stile" di questa produzione. Le promesse che il titolo porta con sé, d'altronde, valgono almeno qualche buona speranza, visto che il mondo dei videogame ha sempre amato le ambientazioni "metastoriche" con dittature da rovesciare, e se a queste aggiungete il tema della manipolazione del tempo, più complessa di quella già vista in altri shooter, avrete il quadro dell'indiscutibile potenziale di questo ambizioso videogame.

UCRONIA E DISTOPIA DI NUOVO A BRACCETTO

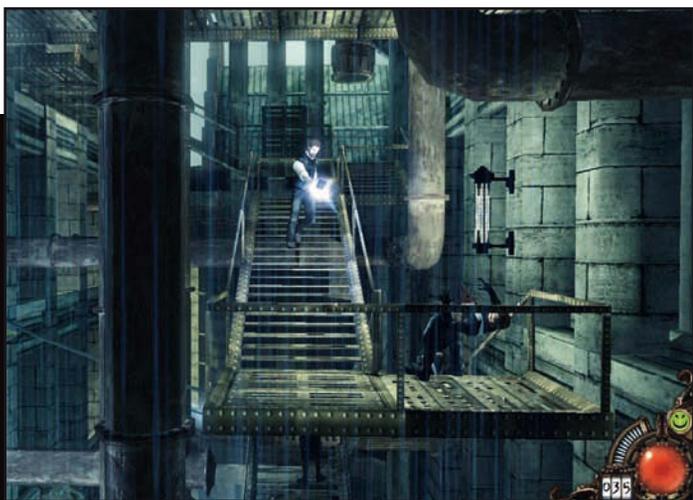
L'unico titolo a cui è possibile paragonare Recoil Retrograd, almeno nella trama, è il recente FPS TimeShift: in entrambi i giochi,

OMAGGI ALL'ALTARE DELLA FANTASCIENZA

Il riferimento al cult Blade Runner rappresenta solo una delle molteplici ispirazioni di Recoil Retrograd, che comprendono elementi estrapolati dal cinema e dalla letteratura, oltre che da romanzi a fumetti come "La leggenda degli uomini straordinari". In particolare, con la sua peculiare ambientazione tra robot ed enormi macchine a vapore, è evidente la propensione estetica per uno stile molto "steampunk", almeno per ciò che concerne lo scenario del 2052, mentre dalla narrativa fantascientifica sono state colte suggestioni derivate da romanzi di Asimov, Orwell e Giulio Verne (che a ben vedere, si può considerare un scrittore steampunk ante litteram). Le immagini, inoltre, fanno venire in mente anche il visionario film di Alex Proyas "Dark City", così come la capacità del regime di RR di cambiare la struttura del proprio mondo. Infine, il titolo stesso gioca con l'assonanza del nome della metropoli, Retrograd, con quello di alcune città sovietiche del tempo che fu, oltre che con le parole "ripercussione" e "retrocedere".

infatti, ci troviamo di fronte a società violentemente distopiche e a crono-agenti in grado di cambiare le sorti del mondo. Va anche detto, a onor del vero, che i Zeitguz sembrano avere intenzioni molto più radicali in merito alla possibilità di manipolare gli eventi. Se nel gioco di Saber Interactive si aveva il potere di fermare o di "riavvolgere" un'azione, in modo non così diverso da quanto visto nella serie di Prince of Persia, in RR il controllo del tempo si estenderà a diverse epoche e ai cambiamenti che le vostre scelte porteranno nelle varie linee temporali. Si parte da una società governata, nel 2052, da un opprimente regime denominato "Gloria Mundi", i cui adepti avevano tempo prima aiutato il pianeta a evitare una catastrofe di proporzioni globali. La potenza di questi oligarchi, dotati di poteri psionici e chiamati "Cardinali" (ma che

fanno, polemica religiosa?), è determinata dalla loro capacità di viaggiare nel tempo, anche se fin troppo presto questa facoltà sarà usata per motivi ben meno nobili, come testimonia il totalitarismo che permea la società. In questo contesto di partenza, vi ritroverete nei panni di Davi Atman, agente governativo impiegato dal regime nelle faccende più sporche e intricate, che tanto ricorda il Rick Deckard di Blade Runner (per i vari spunti d'ispirazione, vedi box): quello che il nostro eroe si troverà a fare, una volta venuto a conoscenza della natura "mutabile" del suo tempo e delle ingiustizie che lo caratterizzano, sarà di viaggiare avanti e indietro in differenti periodi storici, dal medioevo al diciottesimo secolo, fino al suo "presente", in modo da cambiare la storia attraverso le scelte operate nelle epoche passate. Naturalmente, in ogni era



⬆ Le ambientazioni sembrano piuttosto vaste, anche se è ancora presto per parlare di "libera esplorazione". Staremo a vedere.



⬆ Speriamo che l'Unreal Engine 3 torni a esprimere tutte le sue potenzialità, nonostante le discutibili implementazioni in alcune recenti produzioni...



↑ La sorte di alcuni personaggi influirà sulla qualità del mondo che troveremo al nostro ritorno nel 2052.

si avrà a che fare con armamenti e tecnologie coerenti al particolare contesto, cosa che potrà portare una buona varietà in termini di azione violenta, potendo passare dai fucili a baionetta alle spade dei cavalieri, mentre nel XXI secolo avrete con voi una carismatica "steam-gun". La più grande scommessa, però, in termini di innovazione sul genere, riguarda la dimensione che avranno i cambiamenti provocati nel futuro dalle vostre azioni, visto che allo stato attuale nessun altro shooter ha esplorato territori tanto affascinanti quanto ostici da gestire.

I VASTI ORIZZONTI DELLA QUARTA DIMENSIONE

Non sarà un caso se il CEO e fondatore dei Zeitguyz, Morten Iversen, già sceneggiatore per la serie Hitman, ha avuto esperienze con il noto marchio danese dei mattoncini LEGO: l'intenzione degli sviluppatori di RR, infatti,



è quella di concatenare tutta una serie di elementi in modo da comporre scenari sufficientemente diversi nelle varie epoche, a seconda delle scelte perpetrate nelle ambientazioni "storiche". Ciò significa, ad esempio, che se nel passato deciderete di salvare un personaggio invece di un altro (i Cardinali, infatti, cercheranno di servirsi di Atman come "crono-assassino"), il mondo a voi contemporaneo cambierà di conseguenza, persino nelle caratteristiche estetiche e tecnologiche dei vostri avversari. Inoltre, le vostre azioni

LA TECNOLOGIA LEGATA AL VAPORE, ALMENO NELLO SCENARIO DEL 2052, SARÀ L'ELEMENTO CARATTERIZZANTE ANCHE PER QUEL CHE CONCERNE ARMI E VEICOLI



↑ Il peculiare soggetto di Recoil Retrograd permetterà di combattere con armi appartenenti a varie epoche. In questo caso stiamo impugnando un moschetto del XVIII secolo.

contro il potere costituito lungo i secoli muteranno anche la predisposizione delle masse a seguirvi, magari come leader di una rivoluzione. Anche

il concetto di viaggio nel tempo sarà legato all'incastro di elementi complementari: bisognerà infatti comporre insieme particolari oggetti, riportandoli nella posizione in cui si trovavano in un'altra era, in modo da liberare il potere di Gloria Mundi di alterare lo spaziotempo. Allo stato attuale, dal punto di vista del gameplay, il protagonista sembra in grado di integrare con lo scenario con un certo grado di libertà: nell'eventualità di un difficile scontro a fuoco, ad esempio, sarà possibile darsela a gambe sfruttando le varie opportunità suggerite dall'ambientazione, magari appendendovi alle tubazio-

ni e ai parapetti, oppure sabotando una delle onnipresenti macchine per creare una barriera di vapore. E proprio il vapore, almeno nello scenario principale, costituirà il principale elemento caratterizzante anche per quel che concerne armi e veicoli: oltre alle già citate steam-gun, saranno presenti veicoli assortiti rigorosamente gestiti con questa tecnologia "alternativa". Un'ultima considerazione, infine, la spendiamo sulla scelta dei Zeitguyz per il motore grafico: l'Unreal Engine 3, lo sappiamo, si è già dimostrato un'arma a doppio taglio per parecchie produzioni, nonostante resti in potenza (come hanno dimostrato Gears of War e Rainbow Six Vegas) una delle migliori piattaforme di sviluppo sulla piazza. D'altronde, come abbiamo detto, possiamo anche metterci comodi, perché due anni sono lunghi e di tempo per ottimizzare un buon prodotto c'è n'è più che a sufficienza.

↓ Quella ritratta in questo scatto sarà, con ogni probabilità, l'inquadratura che verrà impiegata per raccontarci una storia fatta di balzi temporali in grado di sconvolgere il futuro... mica male, come premessa!



COMMENTO

Non c'è che dire, se il buongiorno si vede dal mattino, di motivi per fantasticare su questo Recoil Retrograd ce ne sono molti. Certo, il titolo è ancora lontano dalla pubblicazione, ma le sue innovative caratteristiche di crono-shooter, che promettono la manipolazione degli scenari attraverso il viaggio nel tempo, sono sufficienti a tenere alto l'interesse intorno al progetto, in attesa di un publisher ben motivato. Si sa, però, quanto i titoli con grandi ambizioni corrano il rischio di trovarsi davanti a forzate semplificazioni...

PRO E CONTRO

- Ambientazione steampunk di raro fascino
- Possibilità di cambiare gli eventi con il viaggio nel tempo
- Tantissime altre promesse...
- ... non così facili da mantenere

GIUDIZIO



Tutti i segreti per realizzare ritratti perfetti

Come fotografare **RITRATTO**

ANDREA BETTINI



CENNI STORICI
L'ATTREZZATURA
LA SCELTA
DEL SOGGETTO
LE AGENZIE
DI MODELLE



TUTTI I SEGRETI
PER SCATTARE
FOTOGRAFIE
come quelle
dei professionisti



IL TRUCCO
RITRATTO
IN CASA
IN ESTERNI
AMBIENTATO
IN SALA DI POSA

In edicola

Sprea
editori
BOOK

RED FACTION: GUERRILLA

PREVIEW



www.volition.com

Dopo alcuni anni di silenzio, torna la lotta operaia di Marte con tutto il suo annesso e connesso di distruzione e devastazione...

■ Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it

Il nome Volition può non ricordare granché al giocatore meno attento. Eppure, dietro a questa etichetta di sviluppo si nascondono quelle vecchie birbe del Parallax, team creativo responsabile di pietre miliari del videogioco come Descent e Freespace,

giusto per citare le più antiche ma anche le più conosciute delle loro creature. Tra le loro produzioni ci sono anche i precedenti capitoli della saga di Red Faction, titoli che grazie al connubio tra sparatutto in prima persona ed engine particolarmente spinto sul versante della fisica hanno proposto un gameplay piuttosto alternativo ad

■ SVILUPPATORE: Volition ■ PUBLISHER: THQ
■ DISTRIBUTORE: THQ ■ USCITA: 2009

altri FPS simili, a base di terreni da scavare, costruzioni da abbattere e distruzione pressoché illimitata dello scenario. Bene, Red Faction: Guerrilla non solamente è l'erede di questo filone, ma è al tempo stesso anche la più recente

incarnazione di questo spirito di demolizione, adattato ai ritmi e ai tempi del videogioco moderno. Vi siete incuriositi? Bene, allora corriamo a vedere come sarà la prossima rivoluzione operaia su Marte...

LA DIFFERENZA PIÙ EVIDENTE È L'ABBANDONO DELLA PRIMA PERSONA IN FAVORE DI UN'INQUADRATURA ESTERNA, POSTA ALLE SPALLE DEL PERSONAGGIO



➤ Red Faction: Guerrilla riprende il tema della resistenza operaia su Marte... "prendete questo, schiavisti del futuro!"



➤ I mezzi di trasporto presenti potranno essere utilizzati anche per distruggere posti di blocco, strutture prefabbricate e piccoli container.

L'INTERA SUPERFICIE DI MARTE SARÀ ESPLORABILE E LE MISSIONI PRINCIPALI SARANNO DISPONIBILI SENZA UN ORDINE PRECISO



⬆ I robot per le estrazioni minerarie saranno potentissimi strumenti di distruzione e di attacco per la resistenza operaia...

50 ANNI DOPO, ADDIO AL TERRAFORMING E AL TERRAFORMATTING...

La storia di RF: Guerrilla si svolgerà nello stesso scenario degli episodi precedenti, in un futuro ipotetico nel quale gli operai specializzati in estrazioni minerarie sono obbligati a lavorare in condizione di quasi schiavitù sulla superficie, ora respirabile, di Marte. Sono passati oltre 50 anni dall'ultimo tentativo di ribellione degli operai, e la situazione non sembra cambiata molto: le compagnie hanno chiesto e ottenuto che il pianeta venisse controllato dalle forze militari dell'Earth Defense Force (evidentemente, la giurisdizione di questo esercito è più ampia di quanto il nome non lasci intendere...) e i poveri operai sono ancora in una condizione di estenuante resistenza armata. Se lo scenario globale non è poi così diverso da come lo abbiamo lasciato in Red Faction 2, sicura-

mente il modo con cui andremo a interagire con esso in Guerrilla è decisamente diverso. La differenza più evidente è l'abbandono della prima persona in favore di un'inquadratura esterna alle spalle del personaggio: una "third person view" alla Gears of War, per intenderci, solo leggermente meno dinamica e flessibile. Questo cambio di rotta, voluto probabilmente per enfatizzare i crolli e le esplosioni tipici della serie con una visuale ancora più ampia e appassionante, coincide anche con grandi modifiche e aggiornamenti a quella che, nei titoli precedenti, era chiamata "tecnologia Geo-Mod", ovvero il motore fisico responsabile di uno scenario totalmente distruggibile. La nuova versione di questo insieme di routine elimina quella che forse era una delle caratteristiche più visibili dei precedenti Red Faction: la possibilità di scavare e distruggere terreni e colline. In RF: Guerrilla tutto questo



⬆ Il combattimento armato si avvantaggerà della nuova inquadratura e della possibilità di sfruttare automaticamente i ripari.

è stato messo da parte in favore di una cura e di una centralità ancora più smaccata della fisica che riguarda edifici, costruzioni e installazioni architettoniche di varia natura. Tanta attenzione per gli edifici offrirà la possibilità di rompere qualsiasi costruito senza che questo sia in alcun modo previsto e "scriptato" dal gioco: potremo far saltare pareti, muri portanti che faranno crollare le strutture pezzo a pezzo come in una vera costruzione pericolante, interi edifici liberi da qualsiasi impedimento, al punto che se la missione prevede la liberazione di un ostaggio o il raggiungimento di una particolare area, potremo trovarci nella brutta situazione di aver reso noi stessi inaccessibile quel punto...

FREE MARSING

Tutte queste demolizioni saranno necessarie per completare le varie missioni di gioco. Anche sotto questo punto di vista, RF: Guerrilla abbandona la tradizione dei classici livelli chiusi e sequenziali per aprirsi alle più recenti varianti

video ludiche: l'intera superficie di Marte sarà esplorabile e le missioni principali saranno disponibili senza un ordine preciso, magari intramezzate da convogli da assaltare, basi da difendere e chissà cos'altro. Per muoversi, ma soprattutto per distruggere il più possibile, al giocatore sarà data la possibilità di utilizzare diversi veicoli, principalmente "deformazioni" della funzione mineraria per cui erano stati originariamente messi a disposizione degli operai: stiamo parlando di camion per il trasporto, di ruspe ma, soprattutto, di giganteschi robot da scavo. Oltre a questi utili "gingilli", il nostro alter ego potrà avere accesso a 4 diverse categorie di armi personali, tra cui martelli da demolizione, lanciafucili, fucili semiautomatici e cariche esplosive. A movimentare ancora di più gli scontri a fuoco ci sarà un'altra novità, ereditata anch'essa dai più recenti action game, che altro non è se non la possibilità di sfruttare ripari automatici e coperture segnalate dal gioco stesso. Sbavate, sbavate, che c'è ancora tanto da aspettare.

⬆ La nuova struttura aperta proposta da Red Faction mette sul piatto l'intera mappa di Marte da esplorare, e promette molti incontri casuali e situazioni imprevedibili.



COMMENTO

Red Faction: Guerrilla si propone di riportare in auge e aggiornare il gameplay dei suoi predecessori. I cambiamenti più promettenti tra quelli annunciati, riguardano la nuova inquadratura in terza persona, la totale imprevedibilità della distruzione di edifici e palazzi e la possibilità di vagare liberamente per la superficie di Marte. Tutte cose che lasciano trasparire una volontà di rendere lo scontro operai/forze dell'ordine ancora più avvincente e dinamico del passato. Sarà tutto oro quello che luccica? I tempi sono ancora lunghi per un verdetto finale...

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Free roaming e missioni facoltative
- Addio alla prima persona, benvenuta inquadratura alla GoW
- Fisica delle demolizioni realistica e imprevedibile
- Niente da segnalare

DOTA IL MIGLIOR

**PARTECIPA ALLA PRIMA EDIZIONE
E DAI IL TUO CONTRIBUTO PER FAR VINCERE**



WWW.ITALIANVIDEOGAMEAWARD.IT

NOMINATION

**DELL'ITALIAN VIDEOGAME AWARD
I VIDEOGIOCHI PIÙ BELLI DEGLI ULTIMI 12 MESI!**



**LA TUA REDAZIONE PREFERITA
HA SELEZIONATO I MIGLIORI TITOLI
E LI HA DIVISI IN CATEGORIE. ORA STA
A TE VOTARLI SUL SITO UFFICIALE
WWW.ITALIANVIDEOGAMEAWARD.IT
PER FAR SALIRE IN CLASSIFICA I
TUOI FAVORITI. LA PRIMA FASE DI
VOTAZIONE TERMINERÀ IL **25 MAGGIO**.**



**I PRIMI 3 CLASSIFICATI DI OGNI
CATEGORIA ENTRERANNO
UFFICILAMENTE IN **NOMINATION**.
LA FASE FINALE CON LE NUOVE
VOTAZIONI TERMINERÀ IL **30 GIUGNO**.
A INIZIO LUGLIO SI TERRÀ
LA PREMIAZIONE DURANTE
UNA SERATA DI GALA.**

In collaborazione con





▶ clicca qui e guarda il trailer!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2

Las Vegas è universalmente riconosciuta come la città del peccato: gioco d'azzardo, prostituzione e adesso anche i terroristi. Ma la cara vecchia Los Angeles? Tutti onesti di colpo?

SVILUPPATORE: Ubisoft Montreal ■ PUBLISHER: Ubisoft ■ DISTRIBUTORE: Ubisoft
MULTIPLAYER: LAN, Internet ■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO: € 49,90

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 13.5 GHz Single Core (Dual Core Duo) ■ RAM: 1 GB (2 GB consigliati) ■ Spazio su HD: 11 GB
■ Connessione: ADSL ■ Scheda video: ATI Radeon X800/Nvidia GeForce 7800 (ATI Radeon 2900/Nvidia GeForce 8800)

www.rainbowsixgame.us.ubi.com

■ Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

RAINBOW SIX VEGAS SI RIVELÒ UN GIOCO AFFASCINANTE E IMPEGNATIVO ANCHE PER L'UTENZA PC, SOPRATTUTTO SE AFFRONTATO AL MASSIMO LIVELLO DI DIFFICOLTÀ



⬆ Tutte le missioni iniziano e terminano con l'inserimento e l'estrazione a bordo di un elicottero: e ogni tanto ci sparano anche addosso!

Beh, sulle coste della California non ci sono casinò pieni di vetrate da frantumare a colpi di armi automatiche: per questo e altri motivi legati al vil denaro, diciamolo pure, tra i viali della strip più famosa d'America, i malfattori abbondano. Dopo le armi nucleari, stavolta dovremo insegnare le buone maniere a un gruppetto di psicopatici capeggiati da un leader dalla solita infanzia difficile; durante il Natale del 1986 non gli hanno regalato una scatola del "Piccolo Chimico" e il nostro ha ben pensato di farsi in casa una variante di gas nervino con cui punire, una volta per tutte, la società

malata, corrotta e godereccia che ha il suo manifesto in mezzo al nulla del deserto del Nevada.

A HISTORY OF VIOLENCE

A uso e consumo di chi si è perso l'evoluzione della serie più tattica di sempre (perlomeno nel Close Quarter Combat; gli scontri sulla lunga distanza sono sempre stati pane per i denti della saga Ghost Recon), ecco un rapido riassunto per permettervi di apprezzare i contenuti essenziali di R6V2. Dal 1998 al 2004, anno di pubblicazione di Raven Shield, tutti i titoli marchiati Rainbow Six avevano un comune denominatore: il giocatore



⬆ I frag di pistola sono difficili ma spettacolari: la rapidità con cui è possibile brandire le armi corte dà un vantaggio nelle sparatorie sulla corta distanza.

EQUIPAGGIAMENTO A GO-GO

Come dico anche nel corpo dell'articolo, il giocatore non ha più la possibilità di utilizzare tutto l'equipaggiamento a disposizione rifornendosi prima di una missione o presso le casse sparse a metà dei livelli di gioco. Questo obbliga a un'attenta selezione di armi e protezioni in base all'impegno che si andrà ad affrontare. Da questo punto di vista, la mancanza di un briefing esplicativo sulla natura degli ambienti presenti nel corso della missione che ci attende si sente. In ogni caso, la scelta è ampia e diversificata tra pistole, mitragliette, fucili d'assalto, fucili di precisione, mitragliatrici di posizione e la consueta selezione di mirini, caricatori maggiorati e persino un inedito scudo tattico. Proprio lo scudo, se utilizzato con accortezza, permette di affrontare terribili volumi di fuoco anche solo imbracciando la pistola... il problema è che la mobilità è ridottissima e, quando si entra in puntamento, la visuale laterale è letteralmente azzerata. Quando state per affrontare un livello pieno di corridoi, fateci un pensiero, altrimenti lasciate perdere.



era chiamato a controllare tre squadre antiterrorismo alle prese con crisi internazionali di varia natura. Si trattava di sparattutto tattici piuttosto complessi in cui, oltre a equipaggiare e utilizzare uno qualsiasi dei membri dei tre team, era possibile progettare irruzioni complesse tracciando percorsi di movimento su planimetrie molto dettagliate del livello in questione: una procedura affascinante ma parecchio indigesta al grande pubblico. Per questo motivo, con l'arrivo del capitolo Vegas, nel 2006, la semplificazione fu netta: niente più mappa tattica da consultare prima di entrare in azione, gruppi di fuoco ridotti da tre a uno e introduzione di numerosi gadget tecnologici per affrontare un miscuglio di situazioni

limitate al combattimento a corta e media distanza. Da giocatore PC integerrimo fino al midollo, non avevo visto di buon occhio le semplificazioni proposte a vantaggio delle necessità dei giocatori console che, almeno apparentemente, andavano a discapito della profondità del gameplay di chi usa mouse e tastiera. Nonostante il passo indietro sul piano della complessità tattica, Vegas si rivelò un gioco affascinante e impegnativo anche per l'utenza PC, grazie alla possibilità di impostare alti livelli di difficoltà, a una buona varietà di situazioni e all'alta spettacolarità dei combattimenti. Com'è facile intuire, R6V2 ripropone esattamente queste caratteristiche, senza cambiare di una virgola la "ciccia attaccata all'osso".



⬆ Dal nucleare alla minaccia chimica... non si può dire che la trama della serie Vegas brilli per originalità: diciamo che si lascia giocare senza rapire troppo.



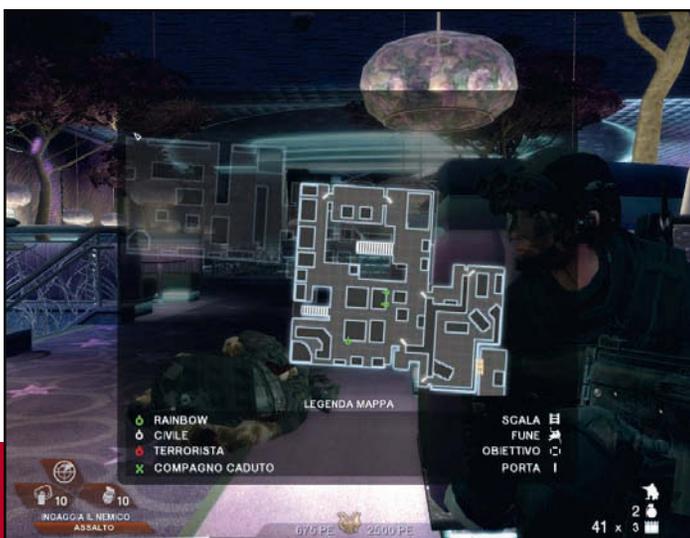
🔴 Gli assalti in cordata sono rimasti, anche se sembra un po' più difficile portarli a termine sfruttando l'effetto sorpresa.



CHECK MY SIX

L'impianto di base è quindi il solito: a dispetto degli FPS a contenuto realistico come la serie SWAT di Sierra, il team Rainbow entra in scena per fare piazza pulita dei cattivi senza il cartellino per leggere i loro diritti. Nel corso dei vari livelli, ambientati in magazzini, strade trafficate, centri commerciali, e, naturalmente, casinò, andrà in scena una vera festa della sparatoria in cui il concetto di movimento/copertura regna sovrano. In R6V2 non esiste un indicatore di soppressione come quello visto all'opera in Brothers in Arms; per sopravvivere e portarsi in posizione di vantaggio è necessario sviluppare

LO STILE GRAFICO COMINCIA A MOSTRARE IL FIANCO ALL'INVECCHIAMENTO PRECOCE



🔴 In ogni momento è possibile richiamare una planimetria dell'area circostante che mostri la posizione di compagni, nemici ed eventuali ostaggi avvistati.



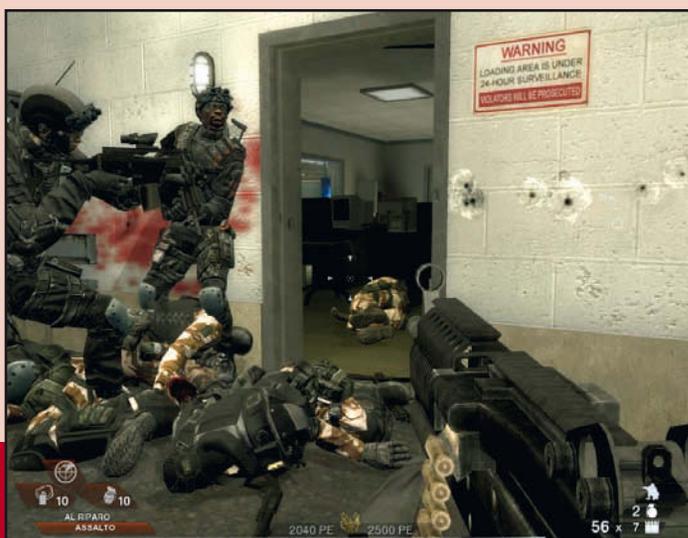
🔴 La microtelecamera in azione: ottima per designare i nemici da abbattere in sequenza prima di un'irruzione.

un volume di fuoco devastante per eliminare legioni di terroristi costantemente in vantaggio rispetto a noi per numero e posizione. La semplificazione citata poco sopra in termini di sfolgimento delle squadre da tre a una riduce il numero di opzioni tattiche da adottare per arrivare ancora vivi alla fine del turno. Il giocatore controlla il caposquadra in prima persona nelle vesti di battitore libero, mentre altri due uomini a supporto si comandano come unità a sé stanti e vengono spesso usati (diciamo pure sacrificati) nei ruoli più rischiosi, tra i quali citiamo il semplice fare da esca o coprirci mentre ci spostiamo per aggirare il nemico. Gli ingaggi avvengono a seconda dell'atteggiamento tattico scelto: in modalità assalto gli scagnozzi sparano a tutto quello che si muove, mentre durante le infiltrazioni montano i silenziatori e rispondono

al fuoco solo se attaccati, per non perdere il vantaggio della sorpresa. Nelle situazioni in cui occorre portare a termine un'irruzione attraverso una porta, è possibile metterli in attesa assegnando loro i bersagli all'interno della stanza e posizionarsi presso un altro ingresso per un'azione in simultanea che non lasci scampo ai malviventi all'interno. Si tratta di una tattica indispensabile in occasione di crisi con ostaggi, che mette in mostra tutto il sangue freddo e la coordinazione del giocatore vero.

ABBIGLIAMENTO TECNICO

Il gameplay descritto nel paragrafo precedente è la copia esatta di quanto proposto nel primo capitolo della serie, solo che stavolta gli scenari e la trama sono differenti: qualche novità in realtà c'è e riguarda un nuovo sistema di punteggio, attribuito alla



🔴 Alle volte è possibile attirare in una trappola i terroristi incauti: molto spesso non ci cascano e se ne stanno rintanati ad aspettare o tentano sorprendenti aggiramenti.

PER SOPRAVVIVERE E PORTARSI IN POSIZIONE DI VANTAGGIO È NECESSARIO SVILUPPARE UN VOLUME DI FUOCO DEVASTANTE



⬆️ **Uno scatto perfetto per mostrarvi la compenetrabilità di molte pareti: quando i nemici ci hanno individuato, si mettono a sparare come dei matti... meglio aspettare che terminino le munizioni prima di mettere il muso nel vano della porta.**

performance del giocatore, collegato allo sblocco di armi, gadget ed equipaggiamento trasportabile. Se in R6V era possibile equipaggiarsi a volontà in ogni momento della partita prendendo armi, munizioni e gingilli di vario genere dalle casse sparse lungo i livelli, in R6V2 non è più così. In base alla propria performance vengono assegnati punti in varie categorie: colpi mirati dalla distanza, combattimento ravvicinato, uccisioni durante le irruzioni o con l'uso di esplosivi, permettono di sbloccare armi più performanti, mirini e altri gadget in grado di adattarsi al nostro stile di gioco. Un'ulteriore novità riguarda la possibilità di selezionare

l'abbigliamento a nostra disposizione indossando vari tipi di protezioni (corrispondenti a equipaggiamento realmente disponibile) per testa, spalle, braccia gambe e torso. Man mano che si accumulano punti, si recuperano protezioni di migliore qualità, in grado di fare da vero salvavita nei conflitti a fuoco più intensi. Ovviamente, il rapporto ingombro/mobilità va tenuto in considerazione: andare in giro stracarichi come spadieri medievali è utile ma solo fino a un certo punto, in quanto i nemici, già fin dalle prime fasi del gioco, dispongono di fucili d'assalto e di una mira di tutto rispetto. Gioco di gambe o protezione totale? A voi la scelta, a patto che



⬆️ **Tutti a casa! Le situazioni con ostaggi non mancano: purtroppo le occasioni di conflitto a fuoco con civili terrorizzati che corrono in mezzo alla nostra linea di tiro sono quasi del tutto assenti...**

MULTIVEGAS

Anche R6V2 presenta una componente multigiocatore molto corposa, che contribuisce ad aumentare notevolmente la longevità del prodotto. In single player non si vanno oltre le sette-otto ore di gioco al livello di difficoltà normale, da moltiplicare tranquillamente per tre grazie alla possibilità di affrontare le mappe della campagna singola e una serie di scenari inediti (alcuni sono però astutamente riciclati da Raven Shield) in cooperativa con un amico, in rete locale oppure online. Anche il multiplayer competitivo è altrettanto imponente e mette sul piatto tutte le vecchie modalità viste nel primo titolo, più una inedita, basata sul caro vecchio concetto della protezione del Vip. Le mappe competitive sono una quindicina abbondante e permettono ampie possibilità di studio per i nostalgici delle irruzioni programmate sia contro giocatori umani, sia contro i bot. Unico appunto da muovere al multiplayer, qualche crash del PC utilizzato per ospitare le partite (non ci sono server dedicati, solito tallone d'Achille delle produzioni multiplayer Ubisoft) e un netcode su Internet alle volte ballerino: al solito, per una valutazione definitiva non vi resta che attendere uno dei prossimi TGM After.



teniate a mente una cosa importante: l'equipaggiamento sbloccato può essere utilizzato anche negli scontri in multiplayer, cooperativo e non. Se il vostro obiettivo è il campo di battaglia online, è cosa saggia affrontare buona parte della campagna single player per accedere a un numero sufficiente di protezioni che non vi lascino in svantaggio rispetto alla concorrenza.

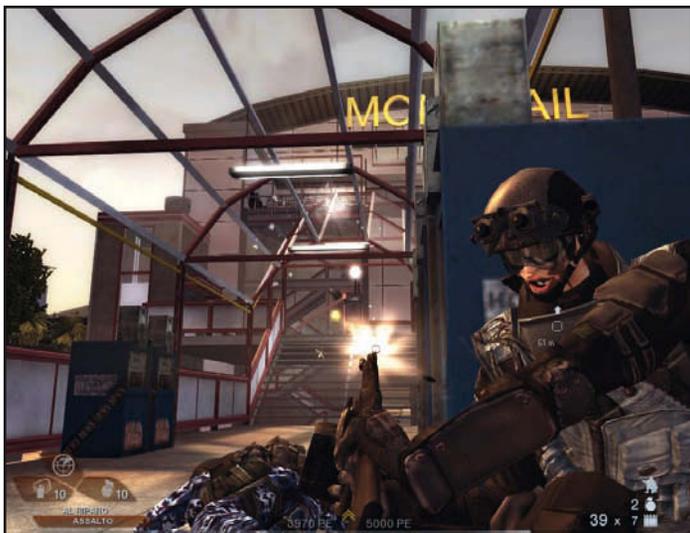
COMPITI A CASA

Con queste premesse si potrebbe pensare che il secondo capitolo della serie Vegas si attesti sugli stessi livelli di qualità del predecessore. In ottica di ripetere quanto di buono fatto in prima battuta, Ubisoft Montreal ha svolto diligentemente il compito assegnatogli, ottenendo però un risultato

leggermente inferiore in quanto a freschezza del prodotto finito, perlomeno per quanto riguarda il single player. Ponendo come punto fermo l'impegno delle sparatorie da affrontare al livello di difficoltà più elevato, si notano alcune diversità in termini di level design che penalizzano leggermente l'esperienza di gioco, in particolare per quanto riguarda la varietà di scenari e, quindi, situazioni: ci sono poche aree all'aperto veramente vaste in cui districarsi in conflitti a fuoco sulla media e lunga distanza capaci di spezzare la monotonia degli scontri ravvicinati. Anche l'infraverde e la visuale termica non vengono sfruttati quasi per nulla, dal momento che le mappe si giocano quasi tutte alla luce del giorno e al chiuso l'illuminazione



⬆️ **... come anche le situazioni in cui sono indispensabili infraverde e visore termico. A dispetto di quanto accade nel primo Vegas, qui si usano molto di rado.**



↻ La meccanica del sistema di copertura non presenta novità: quando si spara entra in gioco la visuale in terza persona e si può scegliere di sporgersi o di tirare a casaccio.

non manca. Nel combattimento ravvicinato le situazioni si riducono a due: l'assalto ad aree aperte piene di ripari (capannoni, uffici open space, centri commerciali, casinò) e irruzioni in ambienti di dimensioni ridotte, magari con ostaggi. Nel primo caso serve solo tanta potenza di fuoco e un minimo di senso della copertura, mentre durante i blitz occorre capacità di preparazione nell'assegnare le priorità dei bersagli e coordinazione con i propri subalterni. Alla decima porta sfondata con eliminazione in simultanea dei tre occupanti, il sospetto che i game designer non si siano sforzati per mettere in scena qualche situazione alternativa fa però capolino. E questo è un peccato, perché rimangono inalterate molte

delle caratteristiche positive viste in azione nell'originale, in particolare modo la mira e l'intelligenza artificiale nemica che, in alcuni casi, è in grado di effettuare aggiramenti passando da un piano all'altro attraverso porte e scale. I percorsi di movimento delle pattuglie sono scriptati e quindi prevedibili: contro i nemici dietro ai ripari, invece, non bisogna mai esporsi troppo a lungo. In un paio d'occasioni, le carogne sono riuscite anche a beccarmi sparando dietro a una porta, a conferma delle pregevoli doti balistiche di questo gioco.

INVECCHIAMENTO PRECOCE

Tutto come da copione per quanto riguarda i contenuti (o quasi), ma an-



↻ Se non fosse che bisogna interrogarlo, questo babbeo, potremmo lasciarlo a saltare in aria con tutto il Centro Congressi.

che tutto come da copione per quanto riguarda la parte tecnica: il motore utilizzato per realizzare scenari e personaggi è il fido Unreal Engine 3 con i suoi pregi in termini di dettaglio dei personaggi, effetti delle armi da fuoco, numero di nemici a schermo e penetrazione delle superfici da parte dei proiettili. Detto questo, non si può fare a meno di notare anche i difetti, legati essenzialmente a un'illuminazione della scena un po' troppo piatta, alla realizzazione di suppellettili non sempre allo stato dell'arte, per finire con il ragdoll dei nemici colpiti, non sempre all'altezza della situazione. In realtà non c'è nulla di meglio o di peggio rispetto all'originale: il problema è che lo stile grafico comincia a mostrare il fianco all'invecchiamento precoce, soprattutto se consideriamo il fatto che Gears of War, Bioshock e Unreal Tournament 3 sono stati realizzati con lo stesso motore. Le lodi per il sonoro rimangono invece quasi intatte grazie a un audio posizionale di buona qualità e a effetti delle armi (quasi tutti riciclati però) molto sensibili alle dimensioni dell'ambiente in cui sono utilizzate: il rimbombo dei fucili d'assalto tra i cortili dei palazzi è semplicemente strepitoso. Nulla di nuovo da segnalare infine per il netcode, con performance discrete in cooperative ma sempre lontane dalla qualità della concorrenza targata Valve, Activision ed Epic quando gli scontri coinvolgono molti utenti. Un ultimo accenno va alle richieste hardware: sono praticamente immutate rispetto a un anno e mezzo fa. È quindi sempre necessario montare una scheda video in grado di supportare i Pixel Shader 3.0: i possessori delle nVidia 6800 sono avvisati.



GIUDIZIO

Vegas 2 si conferma un buon mix tra sparatorie e tattica spicciola che non mancherà di intrigare chi ha apprezzato l'abbondante, a tratti volutamente esagerata, dose di conflitti a fuoco del primo capitolo. Granate, protezioni e ogni gingillo sfizioso che i produttori di armi moderne possono mettere sul bancone d'un armeria specializzata, completano il quadro di un'offerta che, oggi come oggi, ha pochi rivali in termini di coinvolgimento e frenesia. Detto questo, c'è anche qualche difetto: graficamente l'UE3 non è spremuto al massimo delle sue possibilità. In secondo luogo si nota qualche piccola caduta di stile rispetto all'originale in termini di level design, cosa che penalizza un pochino la varietà del gameplay, anche se questo difetto è reso meno importante dall'alto livello di sfida e della longevità combinata di single e multiplayer cooperativo.

PRO E CONTRO

- Sparatorie come se non ci fosse un domani
- Modalità cooperativa divertente e longeva
- Minore varietà di situazioni rispetto a R6V
- Motore grafico non sfruttato al massimo

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NEMICA È IN GRADO DI EFFETTUARE AGGIRAMENTI PASSANDO DA UN PIANO ALL'ALTRO ATTRAVERSO PORTE E SCALE

↻ In R6V2 è praticamente impossibile restare a corto di munizioni.



Tutte le risposte
ai tuoi problemi

n° 10
Computer week
D&R
dagli **ESPERTI** di
Computer week
DOMANDE & RISPOSTE
per **PRINCIPIANTI**
ed **ESPERTI**

Se **NON TROVIAMO PIÙ** il **CD di XP**

Quando è impossibile fare la **COPIA DEL DISCO FISSO**

È SPARITO il programma di navigazione

Come **disinstallare del tutto** un programma

180 problemi del PC RISOLTI

CON GUIDE PASSO PASSO

- La posta elettronica sempre con noi
- Quando il virus si nasconde
- Impossibile importare il video
- Se il suono ha dei problemi
- Quando l'antivirus blocca i programmi
- Ripristinare Outlook allo stato iniziale
- La chiave USB 2.0 è lenta

80010
COMPUTER WEEK D&R n°10 - QUADRIMESTRALE - ANNO 4 - 2008 - € 2,50
9 771825 461000
Spr.e.a
ITALY

In edicola

Spr.e.a
editori
ITALY



■ SVILUPPATORE: EA ■ PUBLISHER: EA ■ DISTRIBUTORE: EA
 ■ MULTIPLAYER: LAN, Internet ■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO: € 39,90

COMMAND & CONQUER 3 L'IRA DI KANE

 clicca qui e guarda il trailer!

Alcune espansioni "espandono" molto più di altre: è il caso di questo pack per C&C3, in grado di offrire a qualsiasi fan della serie ben più di un motivo di interesse...

Io, certa gente non la sopporto più. Quelli di EA, per esempio, stanno decisamente esagerando: dopo secoli di silenzio mi escono con un terzo C&C, poi annunciano Red Alert 3 provocandomi un colpo alle coronarie degno di un'abbuffata di salamella e cotiche. Almeno, giusto per lenire l'attesa, saltano fuori con

questa espansione incentrata sul malefico Kane e la sua lucida pelata... e, lo diciamo subito, è un'espansione ricca di elementi in grado di soddisfare a 360° gli appassionati della serie. Ma non era possibile avvisarmi prima, in modo che potessi prendermi una settimana di ferie? Beh, lasciamo perdere le recrimina-

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 2,0 GHz Single Core (2,4 GHz Single Core) ■ RAM: 512 MB (1 GB) ■ Spazio su HD: 6 GB
 ■ Connessione: ADSL ■ Scheda video: GeForce 4/Radeon 8500 64 MB (GeForce 6800)

www.commandandconquer.com..... ■ Massimo "NKZ" Nichin nkz@sprea.it

zioni personali e andiamo a vedere nel dettaglio il ricco menu di questo Ira di Kane che, al solito, di cose da dire ce ne sono davvero tante...

A SPASSO NEL TEMPO

La storia narrata attraverso i filmati e le missioni della campagna di C&C3 ci ha raccontato, senza troppi

ATTRAVERSO LE TREDICI MISSIONI VENGONO SVELATI TUTTI GLI EVENTI LEGATI A TRE DIVERSI MOMENTI CHIAVE DELLA SAGA DI C&C 3

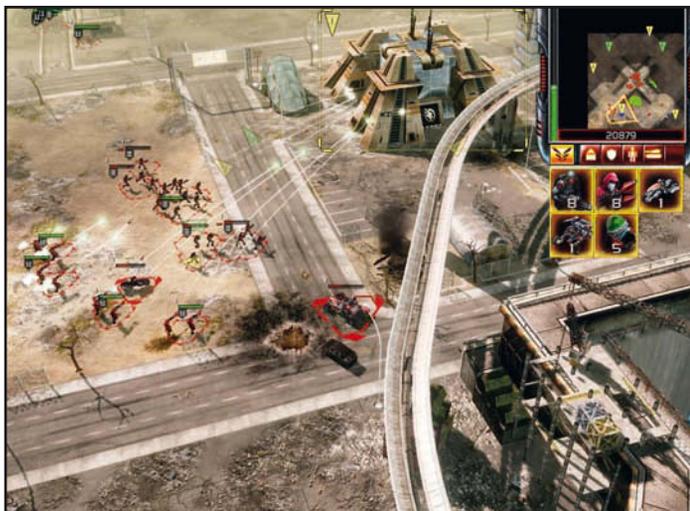


 L'Ira di Kane aggiunge a C&C3 un nuovo pezzo di trama, unità inedite e una modalità di gioco mai vista nella serie.



 Alcune nuove fazioni possiedono armamenti decisamente potenti e dalle dimensioni imponenti.

LE NUOVE FAZIONI INTRODOTTE NON SNATURANO I CLASSICI ESERCITI DI C&C3 E POSSONO OFFRIRE AGLI APPASSIONATI DEL MULTIPLAYER NUOVE SOLUZIONI PER I PROPRI SCONTRI



Il motore grafico è rimasto lo stesso del titolo originale, ma questa non è una notizia poi così cattiva...

dettagli, della resurrezione di Kane, del suo tentativo di ridare vigore al NOD nella guerra alle forze governative del GDI, della terza guerra del Tiberium e dell'arrivo degli alieni Scrin. Tutta questa epica trama, però, ha lasciato in sospeso molti punti: come ha fatto Kane a salvarsi dalla morte e come si è riorganizzato? Perché ha deciso di orchestrare l'avvento degli Scrin? Cosa ne è stato di tutti i candidati alla successione del lucido "messia"? Domande che coprono un arco di tempo molto lungo e a cui finalmente viene data risposta nella campagna single player di questa espansione. Attraverso le sue 13 missioni vengono

svelati tutti gli eventi legati a tre diversi momenti della saga: il lasso di tempo tra la fine degli eventi di Tiberian Sun e l'inizio di C&C3, tutti i retroscena della terza guerra narrata nel titolo base e, ciliegina sulla torta, gli accadimenti che seguono al terribile finale di C&C3, come se questo fosse un preambolo per un eventuale quarto episodio della serie. Un bel bottino di informazioni che completano finalmente la cronologia degli eventi e che arricchiscono, anche attraverso i soliti pregevoli filmati cinematografici, la storia di ulteriori dettagli. Trama a parte, le missioni offerte nella campagna de L'Ira di Kane propongono un livello



Interfaccia di gioco e comandi sono rimasti inalterati. Certo, se si esclude la possibilità di aggiungere macro all'UI...

CONQUISTE GLOBALI

Come molti altri RTS, anche C&C con questa espansione abbraccia il trend della modalità strategica a turni aggiuntiva. La versione Risiko di C&C3 non differisce molto dalle controparti di altre serie: sulla scacchiera del mondo, diviso tra zone rosse, gialle e blu dalla terza guerra del Tiberium, le tre fazioni classiche devono costruire basi, controllare città, porti e risorse, allestire piccoli eserciti e combattersi senza quartiere in battaglie che utilizzano il motore del gioco o una più veloce e immediata simulazione dello scontro. La possibilità di costruire i propri gruppi di unità personalizzati e di espandere la base sembrano opzioni capaci di offrire un minimo di respiro a questa modalità, ma un po' a causa dell'IA piuttosto lineare, un po' perché comunque tutto si riduce a piccoli scontri tra eserciti ridotti in piccole mappe, il risultato finale non è poi così coinvolgente come potrebbe sembrare sulla carta. Certo, in prospettiva per un futuro capitolo della serie è un bell'esperimento: speriamo solo venga approfondito a dovere nel caso dovesse ricomparsi in un C&C4 qualsiasi...

di difficoltà abbastanza buono, sicuramente superiore per complessità alle più ostiche battaglie di C&C3, ma dal punto di vista dei contenuti non portano alcuna novità di rilievo: gli obiettivi sono più o meno gli stessi di sempre, gli scenari a volte ripercorrono situazioni già viste (un esempio è la mappa del primo tempo di Kane, rigiocata nel ruolo di un sabotatore) e, in definitiva, offrono ben poco se non 13 nuovi livelli di gioco e la possibilità, attraverso gli scontri tra NOD e nemici assortiti, di fare la conoscenza delle nuove fazioni in vista del loro utilizzo in skirmish e multiplayer.

DECLINAZIONI PER TUTTI

Lungo le missioni della campagna single player facciamo per la prima volta la conoscenza di alcune fazioni rimaste fino a questo punto sconosciute anche al fan più attento ai dettagli. Scopriamo, per esempio, che tra le fila dei governativi GDI esistono ben due "sezioni" separate: gli ZOCOM e gli Steel Talons. Le

differenze tra questi gruppi sono minime e si possono ricondurre all'uso di alcune tecnologie particolari e di unità inedite: gli ZOCOM concentrano la loro capacità sul "gathering" di risorse anche attraverso un gigantesco carro di raccolta capace di attaccare il nemico chiamato M.A.R.V., mentre gli Steel Talons sono una forza più indirizzata all'uso di speciali unità di fanteria. Sulla falsariga dei GDI, anche i NOD possiedono due varianti al classico esercito "standard": la religiosa fazione dei Black Hand, che ritiene l'uso delle unità stealth poco onorevole e si concentra su enormi e poderosi purificatori, e i Prescelti di Kane, che possiedono la tecnologia Cyborg vista nei precedenti capitoli della serie. Gli alieni Scrin, infine, si presentano all'appello con i Reaper-17, che trascurano unità aeree e abilità speciali in favore di fortissimi mezzi corazzati di terra e, diametralmente, i Traveler-59, tutto controllo mentale e teletrasporto. Come si può intuire da queste descrizioni,



Ritorno al primo tempo: una mappa classica di C&C3 rivissuta dal punto di vista di un sabotatore...



➔ La nuova Conquista Globale è una classica modalità a turni che usa il motore del gioco per risolvere le battaglie. Per gli impazienti, c'è anche la simulazione.

le nuove sottofazioni introdotte non snaturano i classici eserciti di C&C3 ma possono offrire agli appassionati del multiplayer nuove soluzioni per i propri scontri. Va anche detto, tuttavia, che molte di queste differenze si limitano all'utilizzo di una o due nuove unità o alla presenza di un nuovo edificio, risultando varianti in molti casi velleitarie e non certo in grado di far sviluppare strategie sconvolgenti agli utenti più esperti.

LA CONQUISTA GLOBALE

Se il contenuto della campagna single player, con la sua trama ricca di dettagli storici, o la presenza delle nuove sottofazioni da utilizzare nelle partite multiplayer, non vi hanno

ancora detto a sufficienza riguardo a questa espansione, allora forse la terza caratteristica de l'Ira di Kane potrebbe finalmente smuovere qualcosa. Parliamo di una nuova e inedita, almeno per la serie, modalità di gioco chiamata Conquista Globale. Detto in parole povere, si tratta di una nuova struttura a turni simile in tutto e per tutto a quanto già visto anche di recente in altri RTS, che ricalca – in piccolo – il gameplay di un qualsiasi clone di Civilization. Nello scenario della terza guerra del Tiberium protagonista del titolo principale, il giocatore, schierandosi come una delle tre fazioni principali, può costruire basi, allestire eserciti e muoverli

TECNICAMENTE, L'IRA DI KANE SFRUTTA LO STESSO MOTORE CHE ABBIAMO APPREZZATO NEL TITOLO BASE

➔ Il M.A.R.V. della GDI è un'unità di raccolta molto più aggressiva dei soliti carri...



MULTIPLAYER GALORE

Un po' di dati a beneficio esclusivo degli appassionati del multiplayer di C&C. L'Ira di Kane aggiunge, al classico impianto del titolo originale, tutte le sottofazioni elencate nell'articolo, portando il numero complessivo degli schieramenti a 9. Oltre a questo, l'espansione introduce 25 nuove mappe di gioco di ogni taglia e dimensione. Purtroppo, però, dobbiamo segnalare che non sono presenti nuove modalità o regole aggiuntive di alcun genere.

nel mondo cercando di ottenere la completa distruzione dei nemici o il proprio traguardo di conquista, rappresentato dal controllo delle città per i GDI, dal massimo livello di disordine civile per i NOD, e dalla costruzione di nove torri per gli alieni Scrin. Come già visto per single e multiplayer, anche questa nuova modalità, alla prova pratica, risulta interessante e ben congeniata ma non certo devastante sotto il profilo dell'innovazione o particolarmente capace di tenere desta l'attenzione del giocatore sulla lunga distanza: le opzioni a disposizione dell'utente sono limitate a poche operazioni, l'intelligenza artificiale dei nemici risulta piuttosto semplice da interpretare e, fatto ancora più importante, lo scopo di tutto alla fine sembra quello di creare un pretesto per dare vita a piccole skirmish contro il computer.

UN PACCO MOLTO GONFIO

C'è rimasto poco da aggiungere su l'Ira di Kane. Tecnicamente, il gioco sfrutta lo stesso motore del titolo base e come tale è in grado di rappresentare in maniera più che gradevole scenari e unità senza alcun eccesso di meraviglia ma tutto sommato non sfigurando anche a distanza di mesi dalla sua prima comparsa. Audio e video, dal canto loro, sono sullo stesso livello qualitativo di ogni altro episodio della serie, per cui l'utente avvezzo a queste produzioni potrà persino provare un certo senso di "già visto", nonostante lo standard sia tutto sommato elevato. La giocabilità, infine, è garantita dal marchio C&C: chiunque apprezzi lo stile veloce di questa serie sa certamente a cosa va incontro. Tutto bene, tutto bello, tutto ben fatto insomma, soprattutto se si considera il quadro complessivo: tra la nuova campagna single player, le nuove aggiunte al multi e la modalità inedita, vien fuori una bella massa critica che, pur senza sconvolgere, mette sul piatto qualcosa di più che piacevole, specialmente per

un'espansione. Ok, quindi che manca per dargli "millemila" come voto? Semplicemente, avremmo gradito una maggiore diversificazione delle nuove sottofazioni per il multiplayer, o missioni più articolate e con scenari diversi per la campagna, o ancora più opzioni di gioco e più profondità per la nuova modalità Conquista Globale... Vorrà dire che per le vere novità sconvolgenti dovremo attendere Red Alert 3!

GIUDIZIO

L'Ira di Kane è un'espansione che offre molti spunti per gli amanti della serie. La campagna single player svela retroscena in grado di completare il racconto di C&C3, le nuove opzioni multiplayer offrono una ventata di novità e la modalità Conquista Globale propone un'alternativa alle classiche battaglie isolate tipiche della serie. Purtroppo, nessuna di queste motivazioni è sufficiente a sostenere da sola l'intero valore dell'espansione: la campagna offre obiettivi e scenari già visti, le nuove fazioni differiscono troppo poco dagli eserciti originali, la Conquista Globale è molto più limitata e ripetitiva di quanto non possa sembrare. Il punteggio complessivo, quindi, rappresenta una media tra elementi buoni ma non certo eccezionali: ovviamente ognuno è libero di dare più o meno peso a ogni singolo fattore e arrivare a conclusioni differenti.

PRO E CONTRO

- ➕ Tanta carne al fuoco per un'espansione
- ➕ Piacevole la campagna single player
- ➖ Modalità Conquista Globale poco profonda
- ➖ Nuove fazioni simili a quelle classiche

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●●●

77

REVIEW



SVILUPPATORE: Nunchuck Games PUBLISHER: Nunchuck Games DISTRIBUTORE: Steam
 MULTIPLAYER: Stesso PC LOCALIZZAZIONE: Completa PREZZO: € 9,95

NINJA REFLEX

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

GPU: 1.8 GHz Single Core (2 GHz) RAM: 256 MB (512 MB) Spazio su HD: 520 MB
 Connessione: Nessuna Scheda video: GeForce 2/Radeon 7500 32 MB (GeForce FX 5600, 128 MB)

Daide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it
www.nunchuckgames.com/ninjareflex

Tutti quanti, da piccoli, hanno sognato di diventare dei ninja. Ora, è venuto il momento di indossare il passamontagna. No, fermi, non è una rapina!

Ninja Reflex è uno di quei titoli che vanno molto di moda in questo momento. Di base, potremmo definirlo un multievento, anche se non ci sono ostacoli da saltare, joystick da distruggere "smanettando" come pazzi, o angolazioni da ricercare con precisione millimetrica. Il titolo in questione, infatti, ha il solo scopo di farvi diventare dei ninja provetti. Suona figo, vero? Accompagnati nel vostro percorso da un maestro buffo, divertente ma non per questo poco potente, imparerete

a manovrare una katana, i nunchaku, le shuriken, ad accalappiare mosche e lucciole come avete visto fare in Karate Kid e altre cose sui generis. Il sistema di controllo, realizzato con qualità altalenante a seconda del minigame proposto, sfrutta i due tasti del mouse e il movimento del vostro topo da scrivania per replicare quello che fareste con uno degli oggetti succitati. Vi troverete quindi a muoverlo freneticamente verso l'alto nel tentativo di scagliare una "stelletta", oppure a spostarlo disegnando la forma di un otto sulla vostra scrivania per ruotare i bastoni tanto cari a Bruce Lee e soci, oppure a cliccare come forsennati per chiudere le bacchette attorno a quell'ultima mosca che vi manca per completare lo stage. La struttura di gioco si rifà ai vari colori che

caratterizzano le arti marziali: partirete come delle semplici cinture bianche, per passare poi al rosso e via così, fino all'ultimo livello. Per recuperare il vostro giusto riconoscimento vi verrà chiesto di accaparrarvi cinque gioielli per stage, utili a sbloccare l'esame che proporrà una serie di tre prove pescate casualmente da quelle che avete superato nel corso delle esercitazioni. Ogni volta che dimostrerete di essere all'altezza, verranno sbloccati dei nuovi minigiochi, purtroppo semplici "variazioni sul tema" di quello che si vede come cinture bianche. Certo, la difficoltà aumenta in maniera esponenziale, ma mettere qualcosa in più sul piatto non sarebbe stato affatto male, anzi. Le prove proposte, infatti, fanno sorridere nei primi momenti, divertono sulla media distanza ma, già



Per acchiappare le lucciole basta un click del tasto sinistro del mouse. Cercate di fissare un punto "neutro" dello schermo: i vostri tempi di reazione si abbasseranno in maniera mostruosa!

dopo un paio di giorni, fanno sì che lo scorrere (prima) piacevole del tempo venga minato dalla noia. Insomma, Ninja Reflex è un gioco che va preso con estrema moderazione, altrimenti correte il rischio di bruciarvelo prima ancora di aver realizzato quanti soldini avete tirato fuori per portarvelo a casa (comunque pochi, ndSS).

GIUDIZIO

Graficamente piacevole, questo Ninja Reflex Steamworks Edition riesce nell'intento di divertire nelle prime sessioni di gioco, ma paga dazio sulla lunga distanza, dove la noia si siede proprio sulla vostra spalla destra, per non abbandonarvi più. Preso a piccole dosi, magari giocandolo contro qualche amico in carne e ossa, può durarvi qualche giorno di più, ma è poca roba se pensate che con più o meno la stessa cifra ci si porta a casa Audiosurf, titolo in grado di tenere incollati allo schermo per ore intere. Sotto il punto di vista tecnico, la versione PC si difende benino, e presenta una localizzazione ben realizzata, che comprende un buon parlato. In alcuni minigame, come quello dei nunchaku, lascia moderatamente perplessi l'implementazione del sistema di controllo, che pare davvero troppo poco reattivo. Gradevole, ma dalla longevità minata dalla sua stessa natura.

PRO E CONTRO

- Immediato e divertente all'inizio
- Costa praticamente niente...
- ...ma offre poco
- Debole, sulla lunga distanza.

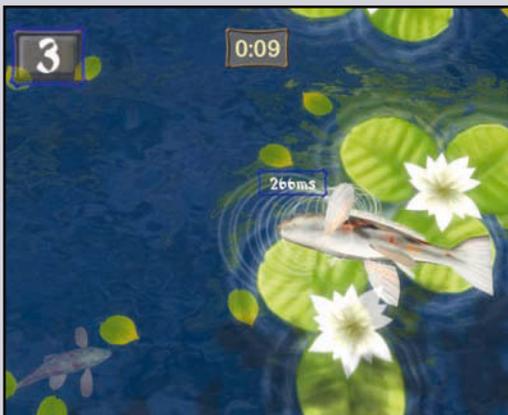
PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●●●

65

I minigiochi in cui ci viene richiesto di acchiappare i pesci appena mettono la testa fuori dall'acqua sono tra quelli più spassosi.

Le prove che sfruttano la katana richiedono velocità, tempismo e colpo d'occhio. Insomma, robetta da niente, no?





SVILUPPATORE: Telltale Games ■ PUBLISHER: Telltale Games ■ DISTRIBUTORE: Telltale Games
 MULTIPLAYER: Assente ■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO: € 6,10

SAM & MAX SEASON TWO

EPISODE 5 - WHAT'S NEW, BEELZEBUB?

▶ clicca qui e guarda il trailer!

Sam e Max tirano le fila del discorso e, intanto che ci sono, reinterpretano l'inferno dantesco. Finale al peperoncino.

Per la seconda stagione, i Telltale Games hanno optato per una durata di cinque episodi; scelta strategica? Utilizzo intelligente delle risorse? Non è dato a sapersi; quel che possiamo fare è gustarci questo ennesimo condensato di demenzialità pseudo-culturale, che strizza l'occhio a quanto accaduto nei primi quattro appuntamenti della stagione: il proble-

mino di Babbo Natale, le disfunzioni temporali sull'isola di Pasqua, i deliri di onnipotenza dello spettacolare Jurgen e la sparizione di Bosco nel vuoto siderale. A proposito di Bosco...

ROADWAY TO HELL

Il finale rocambolesco del quarto episodio si completa proprio all'inizio di What's New, Beelzebub?, allorché

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 800 MHz Single Core (1,5 GHz Single Core) ■ RAM: 256 MB (512 MB) ■ Spazio su HD: 350 MB
 ■ Connessione: Nessuna ■ Scheda video: GeForce 6600/Radeon 9700 (GeForce 7800/Radeon X1800)

www.telltalegames.com/samandmax/whatsnewbeelzebub/..... ■ Massimo Svanoni xam@sprea.it

i due poliziotti antropomorfi vengono scaraventati dall'altro lato del teletrasporto triangolare, assieme al mitico Mr. Featherly (il pollo attore che fino a

oggi ho sin troppo trascurato) e al corpo inanimato del povero Bosco. È proprio dalla mancanza della sua anima che prende vita la motivazione trainante di

IL QUINTO EPISODIO È UNA PASSERELLA DI TUTTI I PERSONAGGI CHE ABBIAMO APPREZZATO DURANTE LA STAGIONE



▶ Povero mostro innamorato; non ce la fa più ad ascoltare le esternazioni di Sybil... Inquadratura ed espressione sono spettacolari.



▶ Ed eccolo, il Maimtron 9000, depositario dei più grandi classici del pop, Gran Maestro di citazioni.

LA GRAN NOVITÀ DELL'EPISODIO È COSTITUITA DA SATANA, OSSIA IL BOSS DELL'AZIENDA INFERNALE (UN POSTO OVE SONO ETERNAMENTE LE 16.59 E LE FATIDICHE 17.00 NON SCATTANO MAI)



⬆️ **Da esuli della gloriosa Lucas, i Telltale si concedono qualche citazione. Che ne dite della grafite che ospitò Han Solo?**

questo episodio: Sam e Max devono ritrovarla per restituire lustro al loro caro, vecchio amico. Quale posto migliore per avviare le ricerche delle sponde di un sedicente Stige?

Il traghettatore delle anime sarebbe nientemeno che Harry Moleman (la talpa), ma in luogo della barca si farà uso di una metropolitana infernale; e, guardandovi bene attorno, noterete che la location è nient'altro che una sorta di stazione, sita, tra le altre cose, esattamente sotto il quartiere dei due protagonisti. Ovvio che Max si rammarchi istantaneamente di averlo scoperto solo ora. La premessa è dunque di quelle che lasciano con l'acquolina in bocca ma il prosieguo è anche meglio. Il quinto episodio è una passerella di

tutti i personaggi che abbiamo apprezzato durante la stagione, un riassunto e al tempo stesso un epilogo davvero convincente. Da un lato perché si fa scherno dei toni epici che dovrebbero contraddistinguere l'argomento trattato (l'Inferno, appunto), dall'altro perché i duetti tra Sam e Max mi sono parsi più ispirati del solito e alcune pensate le ho trovate davvero eccezionali. In particolare, segnalo alcune congiunzioni logiche con gli episodi precedenti (le capirete giocandoci). Tra i personaggi, come detto, la maggior parte del cast riesce a godere della propria opportuna reinterpretazione, con un finale d'assoluta eccellenza in questo senso. Rientro in pista addirittura per il robot Maimtron 9000, uno dei miei

⬇️ **Sam the devourer, Max the destroyer. Tanto di statue in bronzo, tra gli inferi. Ne hanno combinate i nostri due...**



CALA IL SIPARIO

Anche questa è andata e perdo due minuti per prepararvi la consueta tabellina riassuntiva:

Episodio	Personaggio principale	Durata	Giudizio
Ice Station Santa	Babbo Natale, gli elfi, la presenza gelatinosa	5 ore	86
Moai Better Blues	Le teste Moai, Mr. Spatula	5 ore	79
Night of the raving dead	Il vampiro Jurgen, gli zombie	4 ore e mezza	84
Chariots of Dogs	I messicani	4 ore e mezza	72
What's New, Beelzebub?	Satana	5 ore abbondanti	88
Complessivo		24/25 ore	82

preferiti. La gran novità dell'episodio è costituita da Satana, ossia il boss dell'azienda infernale (un posto ove sono eternamente le 16.59 e le fatidiche 17.00 non scattano mai). La sua declinazione è come al solito delirante ma la nota di merito più grande va alla rappresentazione della legge del contrappasso: dei "plastici" in cui ciascuna delle anime defunte deve far fronte ai suoi peggiori terrori/fastidi. Ne cito uno a titolo di esempio: la povera DeSoto, anch'essa deceduta, è costretta a procedere a una velocità da pensione. Ovviamente anche i nostri due – peraltro considerati grandi benefattori, quanto ad afflusso di anime dannate – ci passeranno attraverso, per la disperazione del povero Sam.

BEELZEBUB HAS A DEVIL PUT ASIDE FOR ME

Sul piano strutturale, l'avventura è divisa nella consueta parte aneddotica iniziale, due blocchi molto aperti e il solito finale. A fronte di un delirio contenutistico mica da ridere, gli enigmi non si mostrano altrettanto splendidi. Il ruolo principe è ricoperto dai diorami, anche solo per l'idea alla base; per il resto si tratta di normale amministrazione, laddove per normale intendo comunque un livello qualitativo superiore alla maggior parte dei titoli sul mercato: pur di calarsi nella logica demenziale del mondo di Sam e Max, ogni soluzione ha perfettamente senso. Sul fronte grafico, la vera novità è rappresentata dalla raffigurazione infernale; praticamente tutto il resto è riciclato o adattato dagli episodi precedenti, anche se, a dire il vero, in questo caso ha pesato davvero poco.

Il livello di difficoltà si tiene ampiamente in media con il resto della stagione, regalando anzi qualche minuto in più del previsto. A ogni modo, un episodio quasi da amarcord, che non potrete mancare di far vostro,

anche solo per il gusto che trapela da ogni singolo scambio di battute tra i personaggi storici e con un finale non tanto a sorpresa (lo intuirete dopo i primi minuti di gioco), quanto riuscito più di quanto non fosse quello della stagione precedente.

Sono stato sufficientemente chiaro?

GIUDIZIO

What's New, Beelzebub? chiude decisamente in bellezza le imprese di Sam e Max nella loro seconda stagione episodica. È citazionista come sempre, irriverente, cinico, folle e, in ultima analisi, divertente; tira per bene le fila di tutto il discorso, carrellando a velocità adeguatamente lenta sui personaggi che abbiamo apprezzato. Non stupisce più di tanto sul fronte enigmi, ma forse ormai ci siamo abituati alla qualità. Quel che mi incuriosisce ora è scoprire le intenzioni future di Telltale; se realizzeranno una nuova stagione sarà fondamentalmente identica a questa (formula che vince non si cambia) o introdurranno qualche novità sostanziale? Domanda cui daremo risposta; intanto, attendiamo il futuro Strong Bad's Cool Game for Attractive People, prossima serie basata sulle gag di Homestar-runner che dovrebbe arrivare tra poco.

PRO E CONTRO

- ⊕ I diorami
- ⊕ I duetti con i vari personaggi storici
- ⊕ Il finale
- ⊖ Nessuna vera novità

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

88



SVILUPPATORE: Private Moon Studios
PUBLISHER: Lexicon Entertainment
DISTRIBUTORE: Blue Label Entertainment
MULTIPLAYER: Assente
LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli
PREZZO: € 19,90

AGON: IL CODICE MISTERIOSO

Avete presente quei bambini che hanno passato un'intera notte in un museo? Ecco, non c'entra nulla, ma farete la stessa esperienza.

Non è che abbia scritto il cappello migliore di questo mondo, ma ne parliamo più tardi; ora mi preme più che altro raccontarvi due cose. La prima: AGON sta per Ancient Games Of Nations e si tratta di una serie di avventure in forma episodica, inizialmente pensate per la distribuzione digitale. Gli

episodi in cantiere sono 14 e questo Il Codice Misterioso raccoglie i primi tre: The London Scene, Adventures in Lapland e Pirates of Madagascar. Vi sono tre scenari differenti, legati da un unico scopo: la ricerca di un antico gioco da tavolo misterioso che ha in qualche modo a che fare con una statua in granito nero dalle

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: 11 GHz Single Core (1 GHz Single Core)
RAM: 128 MB (128 MB)
Spazio su HD: 800 MB
Connessione: Nessuna
Scheda video: Una qualsiasi compatibile con DirectX 8.0

www.agongame.com..... Massimo "XAM" Svanoni massimosvanoni@sprea.it

fattezze inquietanti. Nell'occasione, la nostrana BLE si è fatta avanti per portare il pacchetto nelle case di

tutti. Eh sì, perché così come ve l'ho raccontata, par quasi che i Private Moon Studios abbiano seguito le

UNA SFIDA PER IL CERVELLO CHE, PUR NON RAGGIUNGENDO I LIVELLI QUALITATIVI DI UN MYST QUALSIASI E CON TUTTI I LIMITI DEI SUOI ANNI DI VECCHIAIA, RESTA INTRIGANTE



Rotazione a 360 gradi tramite trascinamento del puntatore, spostamento a caselle. A volte gli oggetti utili sono anche nascosti. Scomodo.



Le schermate statiche sono di miglior fattura. Questo è l'interregno tra due episodi; cliccando su una busta scoprirete le vicissitudini di Samuel Hunt.

TRE SCENARI DIFFERENTI, LEGATI DA UN UNICO SCOPO: LA RICERCA DI UN ANTICO GIOCO DA TAVOLO MISTERIOSO CHE HA IN QUALCHE MODO A CHE FARE CON UNA STATUA IN GRANITO NERO



⬆ Osservate ben bene schemi e schemini; vi torneranno utili per capire il funzionamento dei vari meccanismi. Tra le altre cose potrete anche decifrare un codice morse.

orme dei vari Sam&Max e Penumbra; in realtà, la loro prima uscita è riconducibile all'anno 2003 e la tecnologia utilizzata è qui a dimostrarlo.

MY NAME IS HUNT, SAMUEL HUNT

Siamo nei primi anni del ventesimo secolo, a Londra, e Samuel Hunt non è James Bond ma un esimio professore di stanza al British Museum. In una bella notte di pioggia si accorge di una lettera sulla propria scrivania: un misterioso benefattore gli parla di una donazione e, in particolare, di un antico gioco da tavolo dalle origini misteriose. Finalmente un lume si accende nella vita noiosa

e senza imprevisti del nostro, il quale decide di non tornare a casa a dormire, quanto piuttosto di iniziare le indagini pascolando per il museo in piena notte.

Scopo dell'avventura sarà quello di trovare ben dodici giochi da tavolo che lo condurranno a quello definitivo: Risiko... ehm, Agon. E dato che questa è l'idea trainante del titolo, gli sviluppatori hanno ben pensato di rendere giocabili i board game sbloccati al di fuori della "campagna"; a partire dal secondo episodio, al termine di ogni mini-avventura sarete chiamati a una prova di intelletto contro uno sfidante. Battendolo passerete al capitolo

Battendolo passerete al capitolo

⬆ Con il prosieguo dei capitoli la qualità estetica migliora, ma si avverte pur sempre il peso degli anni.



successivo e avrete accesso al gioco teatro della sfida.

Chiusa una parentesi importante, veniamo a questa prima raccolta. Se nel primo episodio (London Scene), il professor Hunt sarà alla prese con il proprio museo, nel successivo (Adventures in Lapland) sarà sbattuto al freddo della neve e degli autoctoni lapponi. Infine, potrà gustarsi qualche spiaggia assolata in Pirates of Madagascar, alla ricerca – guardate un po' – del tesoro dei suddetti pirati. Sappiate comunque che la storia non si conclude qui. La continuità narrativa tra i vari episodi è mantenuta da una schermata di caricamento che mostra lo spostamento del professore attraverso una mappa del mondo; a ciascuna delle tappe percorse corrisponde una missiva che illustra le vicissitudini del professore o del suo collaboratore Smythe. In questo limbo narrativo troverete anche una biografia che vi racconterà la storia dell'uomo Samuel Hunt, incrementandola via via che procederà la storia.

Una soluzione un po' pesante e antiquata, a controbilanciare la limitata presenza di dialoghi; peraltro la qualità dei piccoli racconti e delle idee infuse è discreta.

In ogni caso, dato che si tratta di una raccolta e non di un videogioco sviluppato in un'unica unità temporale, noterete un leggero incremento della qualità estetica del tutto. Se all'inizio dovrete fare i conti con animazioni dozzinali e una grafica chiaramente vecchia, nel secondo episodio la situazione sarà un tantino migliore e accoglierete qualche effetto particellare (proprio "basic", eh?); nell'ultimo, infine, potrete gioire per un deciso balzo in avanti.

AGON-IA CEREBRALE

Al di là di tutte queste chiacchiere, Agon è sostanzialmente un adventure in soggettiva sul genere cerebrale. Lo spostamento è a caselle ed è piuttosto scomodo (per muovere lo sguardo occorre "trascinare" la schermata); esiste un inventario ma gli oggetti da far propri sono solitamente pochi e gli enigmi fondamentali non sono incentrati su di essi.

C'è piuttosto un gran numero di documentazione da sbirciare; se alcuni scritti vanno letti per seguire il canovaccio narrativo, altri nascondono indizi importanti senza i quali è impossibile proseguire. Centro focale del gioco è il decifrare codici/meccanismi di natura apparentemente

oscura. Nulla risulta tuttavia illogico e a valle delle risoluzioni di ciascun enigma, magari dopo aver tirato quattro capocciate sulla scrivania, vi accorgete che tutto quello che vi serviva per decrittare la logica stava lì, proprio sotto ai vostri occhi. Insomma, una sfida per il cervello che, pur non raggiungendo i livelli qualitativi di un Myst qualsiasi (e del resto il budget è molto diverso) e con tutti i limiti dei suoi anni di vecchiezza, resta intrigante. Come nota a margine segnalò un ennesimo difetto poco spiegabile: la presenza di 8 slot di salvataggio. Certo, le prime due esperienze sono piuttosto brevi e solo con la terza si rimpolperà il quantitativo di ore complessive... ma che costa al giorno d'oggi lasciare un numero illimitato di salvataggi? Ah, beh, avete ragione, stiamo parlando del lontano 2003...

GIUDIZIO

Se Jack Keane (recensito in questo numero) è rivolto principalmente ai neofiti, questo Agon è, per contro, espressamente sviluppato per avventurieri di lungo corso. In altre parole quella schiera di ruderisti disposti ad accettare limiti di ogni genere, pur di trovare dell'intrigo all'interno di un testo o una sfida con precise regole per il proprio intelletto. Di queste qualità Agon non difetta; è la confezione a lasciare ampiamente a desiderare, tra un'interfaccia scomoda e con il peso di tutti gli anni trascorsi (è sviluppato nel 2003/2004; nel frattempo i Kheops, mantenendo il medesimo paradigma, ne hanno perfezionato la giocabilità) e un impatto estetico piuttosto lacunoso. È davvero da ricercarsi nelle piccole sfide e nel divertimento scaturito dai due giochi in scatola sbloccati, la sua ragion d'essere.

PRO E CONTRO

- ⊕ Enigmi ben congeniati
- ⊕ Boardgame rigiocabili
- ⊖ Grafica antiquata
- ⊖ Sistema di spostamento fastidioso

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

70



■ SVILUPPATORE: Deck 13 ■ PUBLISHER: FX Interactive ■ DISTRIBUTORE: Leader
■ MULTIPLAYER: Assente ■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO: € 19,90

JACK KEANE

▶ [clicca qui e guarda il trailer!](#)



I colori scintillanti dell'Egitto di Ankh virano sul piratesco, rocambolesco, guascone personaggio di Jack Keane. È di nuovo avventura!

Dopo il dossier che vi abbiamo confezionato sul numero di marzo e lo speciale fuori parametro che avete trovato in edicola, non dovrete più avere dubbi: il 2008 verrà ricordato come l'anno della rinascita delle avventure, più che per gli Europei di calcio (Del Piero sì, Del Piero no? Scrivete

alla casella personale del ToSo, che sarà felice di discuterne con voi. Aspettavi insulti)(gli insulti arrivano solo se Donadoni non lo convoca... ndToSo). Mettiamoci dentro anche il 2009; tanto sappiamo benissimo che di ritardi ce ne saranno a iosa. A ogni modo, è tempo di sorri-

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 2 GHz Single Core (2 GHz Single Core) ■ RAM: 512 MB (512 MB) ■ Spazio su HD: 1,55 GB
■ Connessione: Nessuna ■ Scheda video: GeForce3 Ti/Radeon 9700 (GeForce 9800/Radeon X1800)

www.jackkeane.com..... ■ Massimo "XAM" Svanoni massimosvanoni@sprea.it

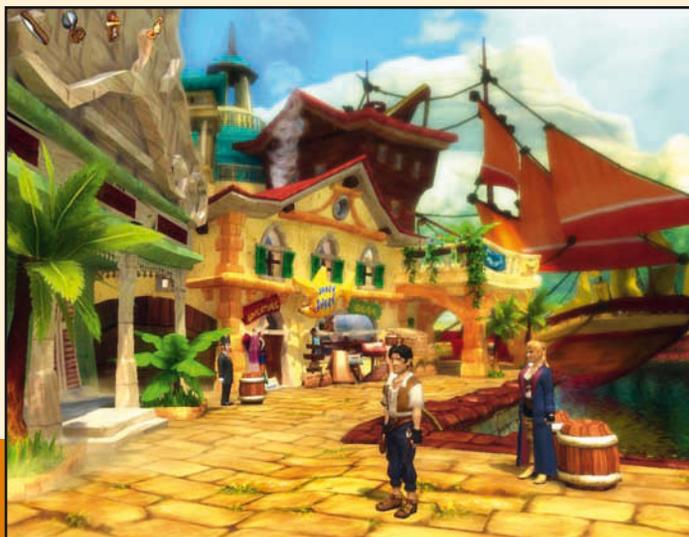
dere e quale migliore occasione che iniziare a farlo con una bella avventura demenziale? Loro, i Deck 13, sono quelli di Ankh e dopo una

prima occhiata alle immagini a corredo non potrete che riconoscerne immediatamente lo stile. Ma vediamo un po' di raccontarcela su.

IL REGISTRO DELL'INTERA AVVENTURA È CHIARAMENTE DEMENZIALE, RICCO DI ANACRONISMI E DI PERSONAGGI CHE VI FARANNO RIDERE



▶ Cosa c'è di meglio di una bella fuga dal Big Ben per prendere confidenza con il protagonista del gioco?



▶ Il classico porto; a valle della dovizia nei particolari, registriamo anche una certa esagerazione nell'uso dei colori brillanti. Qui infastidisce più che altro.

I CAMBI DI INQUADRATURA SONO MOLTO DINAMICI E SPEZZANO LA MONOTONIA DEI DIALOGHI



Il porto di Londra, zona in cui si concluderà la prima fuga del gioco.



Amanda in azione. Risoluta, la biondina.

PIRATA SÌ, PIRATA NO, PIRATA JAMME...

Il buon Paolone parlò di pirateria e, da buon conoscitore dell'animo avventuriero, ho rincarato la dose nel cappello; quale miglior concetto per risvegliare i vostri sordidi appetiti? Tuttavia non aspettatevi i Caraibi: non è questa la corretta chiave di lettura di Jack Keane e le circostanze dell'avventura vi por-

teranno piuttosto dalle parti dell'India che non in territorio caraibico. Non che da quelle parti non fosse esistita (e non esista) la pirateria. Ma questo è un pirata un po' borderline: è sì agghindato come un Guycoso in cerca d'avventure, possiede una nave e un equipaggio, ma è più un faccendiere, un personaggio rocambolesco, spiantato e un po' imbranato; uhm... in effetti non è poi così



Piratesca l'istantanea, non trovate?

MUSEO DELLE CERE

Curiosamente, tra gli oggetti che vi capiterà di raccogliere durante le vostre peripezie ve ne saranno alcuni speciali; questi ultimi sono inutili al proseguimento dei vostri sforzi, ma sono in grado di sbloccare le varie componenti di un paio di extra del tutto particolari. Il più carino è un museo delle cere, in cui potrete divertirvi ad ammirare i modelli dei personaggi incontrati, ascoltando persino la loro voce grazie a un'apposita guida. Non un eccessivo valore aggiunto, ma certamente un addon gradito.



distante dal più famoso personaggio del genere. Sappiate, comunque, che qui, più che in altri casi, a dispetto di mari e isole, si respira più demenzialità e anacronismo che altro. E ora veniamo ai fatti.

Jack è legato a una sedia con due brutti ceffi pronti a malmenarlo; due brutti ceffi per modo di dire: è sufficiente ascoltare l'ottimo doppiaggio per rendersi conto che sono i classici cattivi incapaci sul genere "Mamma ho perso l'aereo". Bene, questi ragazzacci sembrano fare sul serio ma basta un pizzico di spostamento di mouse e un click per dare il via a una fuga ai limiti dell'improbabile dalla cima nientemeno che del Big Ben.

È solo la premessa, la presentazione del personaggio, ma funziona già piuttosto bene e molto meglio di una noiosa intro non interattiva. Alla conclusione della fuga, ecco presentarsi l'occasione di una vita: una missione per conto della corona. Trattasi di prelevare un'agente segreto in territorio africano e condurlo sano

e salvo all'isola di Tooth. Scopo suo è quello di capire di che pasta è fatto il famigerato Dottor T, pazzo scienziato (un po' mecenate, anche), intenzionato a scatenare il suo esercito di scimmie contro le piantagioni di té di sua Maestà. Un po' l'equivalente della morte di un ammiraglio Nelson, giusto per restare nell'ambito delle tragedie in territorio britannico.

Inutile aggiungere, a questo punto, che il registro dell'intera avventura è chiaramente demenziale, ricco di anacronismi a non finire e soprattutto di personaggi che da un lato vi faranno ridere ma dall'altro vi faranno smarrire il lume della ragione, impedendovi di proseguire per motivazioni idiote.

INNOVAZIONE O

Questo è quel che vi attende in Jack Keane e partire con lo spirito corretto e la disposizione a farvi prendere per i fondelli è fondamentale per gradire (o per rinunciare e amen). Tecnicamente, il gioco eredita quanto di buono realizzato con Ankh; le location sono



Il ritorno nella stanza d'albergo nasconde una brutta sorpresa...



➤ Provando a utilizzare in modo errato un oggetto, sarete costretti a selezionarlo di nuovo. Scomodo.

dunque delle mappe completamente tridimensionali in cui il punto di vista della telecamera è bloccato e viene spostato automaticamente con il personaggio. Il controllo dello stesso avviene in modo tradizionale via mouse, ma nel complesso il sistema offre il fianco a qualche malfunzionamento o a qualche piccolo fastidio. Viene naturale ricercare un migliore punto di vista per esaminare questo o quell'oggetto ma in alcuni casi non è agevole farlo. Gran pregio nell'utilizzo di questo motore sta nella gestione delle inquadrature durante i dialoghi o le scene d'intermezzo: se i personaggi si limitano a qualche piccola animazione (ma restano sostanzialmente immobili

nelle proprie posizioni), i cambi di inquadratura sono invece molto dinamici e spezzano la monotonia dei dialoghi. Intendiamoci: non parlo di monotonia dei contenuti; quelli possono far sorridere o meno e sono comunque di buona qualità. Oltretutto, alcune frasi sono importanti e possono risolvere situazioni. Parlo della struttura: è quella classica ad albero e, come se non bastasse, ogni volta che parleremo con qualcuno si ripresenteranno alla linea di partenza anche le frasi che abbiamo già selezionato, inducendoci alla ripetizione (perché non si sa mai...). Se questi sono i dialoghi, il resto dell'avventura è sostanzialmente "raccolta di oggetti" (qualche volta resa compli-



➤ Ecco una bella panoramica verticale del villaggio che, come avrete modo di apprendere, è diviso in due sezioni.

cata dalle inquadrature), combinazione tra gli stessi oppure con il personaggio o l'hot spot corretto. Il che, tradotto, sta a dire "innovazione zero". Nondimeno, se non avete il palato fino come il mio e non cercate per forza di cose il percorso sperimentale, Jack Keane saprà divertirvi, poiché nel suo rientrare nei canoni del classico si comporta complessivamente bene. Avrete, tra le altre cose, anche l'opportunità di interpretare le gesta della fanciullina di turno, una bella bionda al servizio del dottor T; e potrete godere di una batteria di personaggi sopra le righe, alcuni dei quali piuttosto ben caratterizzati (ho gradito, in particolare, l'agente segreto di sua Maestà), sostenuti da un doppiaggio attento e di gran qualità. E qui ci aggiungo la noticina per riprendere i dubbi sollevati da Paolone: dei difettucci di gioventù menzionati nell'anteprima (discrepanze tra lo scritto e il parlato) non ho trovato traccia. Evidentemente, il lavoro di rifinitura è stato efficace.

modo particolare a quelli di primo pelo, disposti ad accettare con un po' di pazienza "sempre la solita solfa".

PARTIRE CON LO SPIRITO CORRETTO E LA DISPOSIZIONE A FARVI PRENDERE PER I FONDELLI È FONDAMENTALE PER DIVERTIRVI

➤ La telecamera si profonde in frizzi e lazzi, mostrandoci ora la panoramica, ora il campo lungo, ora i primi piani. Gradevole, ma fastidiosa in taluni casi.



COLORI ACCESI

L'impatto estetico è "coloratoso scintillante" (oh, Xam, ma smetterla di parlare GGiovene a tutti i costi? ndToSo)(zitto tu, che dici "tanta roba", ndSS), con effetti glow sopra le righe di una spanna. Personalmente continuo a gradire di più le soluzioni 2,5D con fondali disegnati a mano di grande impatto, ma debbo riconoscere come in Jack Keane i particolari non manchino e le animazioni siano più che buone. Solo, non è il mio stile. Il commento sonoro dell'intera esperienza contribuisce ulteriormente a definire una confezione complessiva di gran pregio. Qualcosa che mi sento di consigliare quindi agli avventurieri, magari in

GIUDIZIO

Vi piacciono i colori scintillanti e pastellosi, l'umorismo demenziale e la tradizione? Magari siete anche avventurieri di primo pelo? Bene, Jack Keane è per voi. Siete esperti risolutori d'avventura e lo speciale che abbiamo pubblicato non vi ha detto nulla di nuovo? Ahinoi, questo gioco potrebbe funzionare solo in caso di crisi d'astinenza. Poiché sì, la confezione è molto buona (se si eccettua qualche piccola distrazione, come le frasi che permangono), ma di innovazione, di coraggio, di voglia di provare a rompere qualche paradigma radicato e noioso (i dialoghi, appunto) proprio non ce n'è. Resta un'altra buona prova di un team che ha già dimostrato dedizione e passione verso questa categoria di giochi; e che sotto il profilo del playtesting non ha fallito come era accaduto al precedente, l'ultimo episodio di Ankh, di cui Jack Keane è diretto discendente.

PRO E CONTRO

- Demenziale nello stile e nei contenuti
- Doppiaggio più che buono
- Poco innovativo
- Le frasi già scelte si ripresentano

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

80

REVIEW



SVILUPPATORE: Artematica Entertainment PUBLISHER: Digital Bros DISTRIBUTORE: Halifax
 MULTIPLAYER: Assente LOCALIZZAZIONE: Completa PREZZO: € 39,90

RIS: DELITTI IMPERFETTI

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

GPU: 1,4 GHz Single Core (2,4 GHz Single Core) RAM: 512 MB (1 GB) Spazio su HD: 1,3 GB
 Connessione: Nessuna Scheda video: Una qualsiasi con 64 MB di RAM (Una qualsiasi con 256 MB)

Luca Seggio, www.halifax.it

Torna Artematica con un'avventura grafica ispirata alla fortunata serie TV RIS. Se state cercando la Canalis, però, meglio soprassedere...

Per i più giovani di voi potrà risultare un nome come un altro ma per chi bazzica da un po' di tempo il mondo delle avventure grafiche, Artematica rappresenta, con le dovute proporzioni, la risposta italiana alle più blasonate produzioni d'oltreoceano. I giochi di Riccardo Cangini & Co., dalle trasposizioni dei fumetti Martyn Mistère a Diabolik, passando per Druuna Morbus Gravis e qualche infelice escursione in altri campi, primo fra tutti quello sportivo, si sono rivelati spesso e volentieri meritevoli di attenzione, pur limitati da budget non esattamente faraonici. A distanza di qualche anno dagli ultimi lavori degni di nota, Artematica torna a far parlare di sé con una nuova avventura grafica punta e clicca, questa volta arricchita dall'investitura ufficiale di RIS, la fortunata fiction di Mediaset ispirata a C.S.I..

Nei panni di Riccardo Venturi, capo dei Reparti Investigazioni Scientifiche, saremo impegnati a indagare su una serie di omicidi apparentemente slegati tra loro. Ben presto, però, Venturi scoprirà la mano di un unico, pericoloso serial killer dietro questi delitti. A lui e alla sua squadra il compito di affidarlo alla giustizia. Dopo un breve filmato introduttivo, il gioco ci catapulta immediata-

mente nell'azione, mettendo in mostra una scelta visiva piuttosto particolare, rappresentata da un'angolazione quasi isometrica della telecamera, più vicina al mondo dei social game e degli strategici che non a quello degli avventure propriamente detti. Una grafica totalmente 3D e assai essenziale, forse troppo, fa da cornice alle avventure di Venturi, in un contesto che rimanda inevitabilmente alle atmosfere già viste nei tie-in di C.S.I.. E come nei giochi dedicati a Grissom e compagnia, in RIS assisteremo a un mix di fasi puramente investigative e analisi delle prove, con i laboratori della Scientifica a fare la parte del leone. Se la sezione esplorativa appare nel complesso piuttosto debole (ogni ambiente avrà due o

tre elementi di interazione e poco più), l'analisi di laboratorio fa leva su una serie di minigiochi logici, indispensabili per risolvere i singoli puzzle. Una soluzione abbastanza originale ma alla lunga a forte rischio noia, considerata anche la struttura fin troppo ingessata e unidirezionale della vicenda (a tal proposito, i dialoghi coi vari personaggi non consentiranno mai di scegliere le frasi da far pronunciare a Venturi). La semplicità di fondo degli enigmi porterà poi un giocatore di media esperienza a completare il tutto in una manciata di ore, aspetto che influenza non poco il nostro giudizio finale. Se siete fan della serie TV, prendete pure in considerazione l'acquisto. In caso contrario troverete RIS eccessivamente schematico e privo di mordente. Un'avventura davvero innocua...

GIUDIZIO

Raro caso di videogioco realizzato in Italia, RIS: Delitti Imperfetti risulta, come da titolo, decisamente imperfetto. Se nel complesso l'avventura si lascia giocare in scioltezza, offrendo anche qualche spunto interessante (scene d'intermezzo ben fatte e una trama tutto sommato valida), sulla distanza l'eccessiva presenza di minigiochi, una difficoltà media piuttosto bassa e uno schema unidirezionale, renderanno le indagini di Riccardo Venturi una tranquilla quanto noiosa passeggiata di salute. Un comparto grafico al minimo sindacale incornicia un gioco consigliabile solo agli assatanati della fiction TV. Gli altri, forse, potranno trovare qualcosa di più esaltante - sotto ogni punto di vista - rivolgendo il proprio sguardo altrove.

PRO E CONTRO

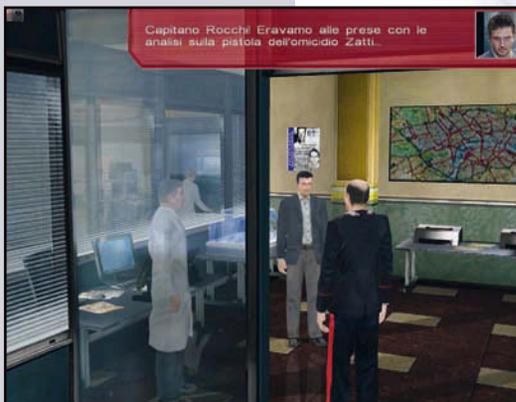
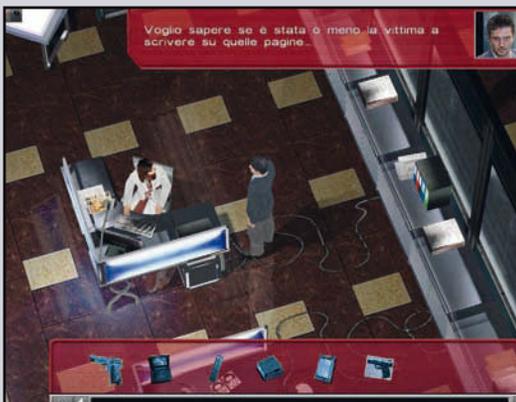
- **Abbastanza fedele alla serie TV**
- **Enigmi troppo unidirezionali**
- **Grafica superata**
- **Longevità ridottissima**

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●●●

⬇ A colloquio con la Canalis cerchiamo informazioni utili al caso.

⬇ I personaggi soffrono di una marcata carenza di poligoni.





SVILUPPATORE: Stormfront Studios **PUBLISHER:** Sierra **DISTRIBUTORE:** Halifax
MULTIPLAYER: Assente **LOCALIZZAZIONE:** Completa **PREZZO:** € 39,90

SPIDERWICK: LE CRONACHE

Ennesimo tie-in di livello infimo? Per una volta le funeste previsioni devono lasciar spazio a una gradita, piccola sorpresa!

Non bisogna mai essere molto speranzosi quando un film tratto da un libro si tramuta magicamente in videogioco. Gli esempi passati che testimoniano tale processo raramente hanno offerto titoli meritevoli di essere ricordati (forse la serie di Harry Potter e poco altro...), lasciando piuttosto spazio a giochini innocui

o, peggio, davvero raccapriccianti. Non nascondo la grande diffidenza nell'approcciare Spiderwick: Le Cronache, partorito dagli appena defunti Stormfront Studios e ispirato al lungometraggio di Nickelodeon, la TV satellitare per ragazzi, a sua volta tratto dall'omonima saga letteraria scritta da Tony DiTerlizzi e Holly Black. Seguendo a grandi

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: 1,5 GHz Single Core (2,2 GHz Single Core) **RAM:** 512 MB (1 GB) **Spazio su HD:** 8 GB
Connessione: Nessuna **Scheda video:** GeForce 6600 GT (GeForce 8600 GT)

www.spiderwickgame.com.....Luca Seggio

linee la trama del film, Spiderwick: Le Cronache ci consentirà di vestire i panni dei fratelli Jared, Mallory e Simon Grace, alle prese con miste-

riosi esseri annidati nella villa del prozio Albert Spiderwick, grande studioso e autore del libro "Guida magica al mondo delle creature

IL MIX DI FASI PURAMENTE ESPLORATIVE, ENIGMI DA RISOLVERE E SEZIONI DI COMBATTIMENTO RIESCE A DIVERTIRE CON MODERAZIONE



Nei panni del brownie, ci troviamo impegnati in una caccia all'ultimo scarafaggio.



Un piccolo minigioco: qui dobbiamo colorare il disegno prima che lo spiritello scappi.

SPIDERWICK: LE CRONACHE SI RIVELA UN PRODOTTO ONESTO, PRIVO DI GRANDI ACUTI MA FORTUNATAMENTE ESENTE DA CADUTE DI TONO ECCESSIVE



⬆ Con la fionda tentiamo di convincere il gatto a scendere dal tetto.

fantastiche". Oltre ai tre fratellini, nel corso del gioco potremo anche controllare il buffo e minuscolo brownie Giangocchetto, ideale per esplorare aree di ridotte dimensioni, lungo una storia strutturata a capitoli che ci porterà allo scontro finale con l'orco Mulgarath.

Classico action-adventure in terza persona, Spiderwick non impiega molto tempo per mostrare la propria natura di gioco destinato a un pubblico particolarmente giovane, vuoi per le inequivocabili icone che segnalano gli oggetti cliccabili, aiuto decisamente visibile ed "eccessivo" per i giocatori più sgamati, vuoi per le atmosfere generali, tranquille e a prova di parental control. Altrettanto velocemente si diffonde la sensazione che questo Spiderwick tanto brutto non sia, certo non consigliabile a un videogiocatore di lunga data ma piacevole nel suo

dipinarsi tra situazioni fantastiche e ambienti semplici ed evocativi. Il mix di fasi puramente esplorative, enigmi da risolvere e sezioni di combattimento, riesce a divertire con moderazione, grazie soprattutto a livelli ben strutturati e a situazioni mai banali. Fa un po' storcere il naso l'impossibilità di raccogliere un oggetto prima che questo si renda necessario per completare un puzzle, ma anche in questo caso la scelta va letta tenendo a mente il target del prodotto. Semplici anche i combattimenti con bastoni, mazze da baseball e armi improprie assortite, gestibili con un click del mouse. Una linearità parzialmente movimentata dalla possibilità, una volta ucciso un mostro, di guadagnare bonus capaci di sbloccare nuove mosse e poteri magici (doti curative, super velocità o maggiore resistenza).

⬆ Jared nello studio segreto di Albert Spiderwick.



⬆ La villa di Albert ha un non so che di lugubre.



⬆ Ogni elemento cliccabile sarà così (eccessivamente) evidenziato.

Graficamente parlando, Spiderwick non fa di certo gridare al miracolo: gli interni risultano nel complesso ben realizzati ma un tantino carenti di poligoni e affetti da un vago senso di piattezza, soprassedendo sul brutto effetto delle finestre, dalle quali potremo solo osservare un pixelloso e sfuocato scorcio di giardino. Non va meglio coi personaggi, solo parzialmente somiglianti agli attori del film e animati in maniera approssimativa. Di livello superiore gli esterni, anche se gli spazi esplorabili non saranno mai davvero vasti. Restando sul versante tecnico, merita poi una menzione il doppiaggio in italiano, ben recitato e quasi degno di una pellicola vera e propria.

Gioco espressamente pensato per i bambini, Spiderwick: Le Cronache si rivela in fin dei conti un prodotto onesto, privo di grandi acuti ma fortunatamente esente da cadute di tono eccessive. E dopo il passo falso de La Bussola d'Oro, il timore di un nuovo pastrocchio in salsa fantasy era più che motivato. Se amate alla follia la saga, siete attratti dal film o semplicemente

avete qualche fratellino a caccia di un gioco innocuo e divertente, Spiderwick farà sicuramente al caso vostro. Alla larga chi non ha conservato almeno un briciolo di fanciullino dentro di sé.

GIUDIZIO

Il rischio schifezza era dietro l'angolo ma Spiderwick: Le Cronache si rivela molto più valido del previsto, mettendo in mostra una natura da action adventure per giovanissimi più che apprezzabile. Una trama non banale e un equilibrato mix di esplorazione, puzzle da risolvere e combattimenti sono a conti fatti le armi vincenti del prodotto Stormfront, rarissimo esempio di tie-in degno di una seppur risicata sufficienza. Meno memorabile il comparto tecnico, caratterizzato da una grafica senza infamia e senza lode, fin troppo alleggerita nel tentativo di appagare anche i possessori di PC non esattamente pompati. Stiamo del resto parlando di un gioco che è la quintessenza del casual gamer. Per una volta, quindi, non cerchiamo il pelo nell'uovo e godiamoci serenamente un dischetto in grado di farci assaporare ancora un po' di infanzia.

PRO E CONTRO

- Trama intrigante
- Gameplay vario
- Grafica obsoleta
- Non per giocatori esperti

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●



SVILUPPATORE: Omega Force **PUBLISHER:** KOEI **DISTRIBUTORE:** Halifax
MULTIPLAYER: Assente **LOCALIZZAZIONE:** Assente **PREZZO:** € 29,90

WARRIORS OROCHI

Cosa succede quando prendete un pezzo della storia medioevale giapponese, la mischiate con un po' di mitologia cinese e condite il tutto con mille personaggi provenienti da altri dieci giochi? Un bel minestrone in salsa di soia...

Il nome Koei di certo non suonerà molto familiare alla maggior parte dell'utenza PC, nonostante si tratti di uno dei più vecchi e prolifici sviluppatori di videogiochi del Sol Levante. Fondata nientemeno che nel 1978, Koei si è fatta conoscere nel corso degli anni per le sue simulazioni

dedicate specialmente al periodo storico feudale giapponese, noto come Sengoku, nel quale la software house in questione ha ambientato i numerosi episodi di Nobunaga's Ambition. Questa saga ha praticamente vissuto su console per moltissimi anni, germogliando dapprima sul NES, la prima

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: 1.6 GHz Single Core (2.6 GHz Single Core) **RAM:** 256 MB (512 MB) **Spazio su HD:** 6 GB
Connessione: Nessuna **Scheda video:** Compatibile DirectX 9.0c con 64 MB (Consigliati 128 MB)

www.koei.com/whisorochi..... **Mirko "TMB" Marangon** tmb@sprea.it

console Nintendo, per poi approdare su un'infinità di piattaforme, dal Megadrive al PC Engine, per poi trovare terreno fertile sulle macchine targate

Sony, con una decina di uscite sparse fra PlayStation 1 e 2. Koei nel corso degli anni ha però iniziato a produrre giochi decisamente più votati all'azio-

SE C'È UNA COSA A CUI I GIAPPO PROPRIO NON SANNO RESISTERE È IL COSIDDETTO CROSSOVER, OVVERO IL SUPERMINESTRONE TOTALE



Non chiedetevi cosa ci faccia un bazooka nel medioevo: il realismo non è proprio il punto forte dei titoli Koei.



Nel tritacquo sono finiti anche personaggi storici come Hattori Hanzo, al momento fiero di aver ucciso 200 nemici (!!!).

RIASSUMENDO IN PILLOLE QUESTO GIOCO, POTREMO DIRE CHE È SUFFICIENTE SELEZIONARE UN PERSONAGGIO E MASSACRARE TONNELLATE DI NEMICI



➔ Un devastante attacco Musou, una sorta di supermossa della morte in grado di eliminare un gran numero di scocciatori...

ne, continuando a sfruttare quel tipo di ambientazione, ma proponendola in una veste molto meno impegnativa, pur senza tralasciare alcuni aspetti prettamente tattici. Ci riferiamo ovviamente all'epopea di Dynasty Warriors, basata vagamente sulle vicende del romanzo cinese Romance of the Three Kingdoms, da cui trae più che altro ispirazione, saccheggiandone personaggi e ambientazioni per mettere in piedi delle storie piuttosto fantasiose e tutt'altro che comprensibili, almeno per un pubblico occidentale. Siccome però ai nostri amici dagli occhi a mandorla una sola corrente narrativa non bastava, hanno iniziato a produrre da qualche tempo (più o

meno dal 2004) la saga di Samurai Warriors, ritornando in un certo senso alle origini, sfruttando la ricca letteratura del precedentemente citato periodo Sengoku. Ma se c'è una cosa a cui i giapponesi proprio non sanno resistere è il cosiddetto crossover, ovvero il superminestrone totale, stile Marvel Vs. DC, ma in scala decisamente superiore. Warriors Orochi è in pratica la summa di Dynasty Warriors e Samurai Warriors, con tutti i personaggi trascinati in una specie di realtà alternativa da Orochi, il Re Serpente, in uno scontro finale che deciderà le sorti dell'universo intero... Insomma, c'è da farsi venire un mal di testa che la metà basta.

➔ Attraverso questo menu potrete fondere due armi dello stesso genere, ma di caratteristiche diverse, per generarne una molto più potente.



➔ Il cavallo torna utile per attraversare le aree più vaste, ma nei combattimenti è più un impedimento che altro.

Tralasciando la trama, però, come funzionano questi giochi che ormai contano milioni e milioni di copie vendute, seppur quasi tutte nel solo Giappone? Diciamo che a essere cattivi e un po' cinici, li si potrebbe liquidare interamente come il più classico esempio di "more of the same", la solita roba riciclata all'infinito. E in fondo non è che questa descrizione sia poi così lontana dalla realtà. Si tratta più che tutto di selezionare un personaggio e poi affrontare orde nemiche di numero crescente, in ambientazioni più o meno vaste, come nel più classico degli hack 'n' slash. Poche le mosse a disposizione: tutto il divertimento sta nel massacrare centinaia di nemici utilizzando svariate armi e tecniche assortite, infilando tonnellate di combo senza badare troppo al realismo. Non mancano quasi mai magie e attacchi speciali più meno spettacolari (i cosiddetti Musou, attivabili solo quando la relativa barra risulta piena), ma è davvero difficile trovare qualcosa di più profondo, a meno di non farsi coinvolgere nelle storie dei vari eroi.

Warriors Orochi segue quasi religiosamente questo andazzo, proponendo davvero poche innovazioni. Abbiamo oltre settanta personaggi sbloccabili, armi potenziabili a profusione e la possibilità di migliorare le proprie abilità attraverso il più classico sistema di leveling che la storia ricordi. Si evidenzia giusto per la facoltà di poter creare un party con tre guerrieri e quindi passare da uno all'altro durante il gioco in maniera del tutto istantanea: non certo una rivoluzione per una serie che ormai inizia a sentire davvero il peso degli anni. Sarà anche vero che su PC ci siamo abituati a titoli

decisamente più impegnativi, ma quasi si rasenta davvero il minimo storico in fatto di attività neuronale...

GIUDIZIO

Improbabile trovare esaltante un titolo come questo, specialmente se in passato vi è già capitato fra le mani uno dei tanti episodi delle varie saghe. Certo è vero che su PC è praticamente una mosca bianca, ma ciò non toglie che difficilmente riuscirà a tenervi incollati al video per più di un paio d'ore, superate le quali il tedio s'impossesserà inevitabilmente di voi. Se a questo aggiungiamo una realizzazione tecnica decisamente sotto la media e un sonoro a tratti davvero poco ispirato, non è che rimanga molto da salvare. Gli infiniti riferimenti a personaggi e situazioni dei precedenti titoli Koei sono apprezzabili solo dai super appassionati, il resto del pubblico troverà la trama (tutta in Inglese, non c'è traduzione in Italiano) inutilmente complicata e fin troppo rimescolata.

PRO E CONTRO

- ➔ Genere insolito su PC
- ➔ Grafica poco sopra una PS2
- ➔ Ripetitivo fino alla morte
- ➔ Storia impossibile da seguire

PARAMETRI





SVILUPPATORE: Oxygen Games
PUBLISHER: Oxygen Games
DISTRIBUTORE: Koch Media
MULTIPLAYER: Schermo condiviso
LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli
PREZZO: € 19,90

KING OF CLUBS

Ma il minigolf è un maglione piccolo? Ah ah ah! Va beh, scusate, dev'essere colpa delle medicine...

Il minigolf è proprio un bel passatempo, c'è poco da fare. Soprattutto da bambini, minigolf vuol dire entrare in un mondo fatato, pieno di percorsi, di fontanelle, di saliscendi... Quando i miei mi ci portavano, mi divertivo forse di più a percorrere i tracciati correndo come uno stupidotto, piuttosto che a

cercare di imbucare una pallina che non entrava prima dei 25 tiri. Certo, il minigolf in Italia non è nulla di che: molto raramente mi è capitato di vedere un impianto che non desse l'idea di essere trasandato e depresso. Esistono però, specie negli U.S.A., dei minigolf fantastici, pieni di meccanismi e di piattaforme. Ecco, King of

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: 1,6 GHz Single Core (2 GHz Single Core)
RAM: 256 MB (512 MB)
Spazio su HD: 900 MB
Connessione: Nessuna
Scheda video: GeForce 6600 (GeForce 7600)

www.oxygengames.net/..... ■ Raffaele Sogni raffo@sprea.it

Clubs si ispira proprio a questo tipo di circuiti, facendoci giocare su piste tematiche piuttosto intriganti da vedere e ben congeniate.

Peccato che poi il prodotto sia stato realizzato in maniera un po' approssimativa. Il grosso problema di King of

KING OF CLUBS CI FARÀ GIOCARE SU PISTE TEMATICHE PIUTTOSTO INTRIGANTI DA VEDERE E BEN CONGENIATE



Una delle cose più carine del gioco (il che la dice lunga sulla qualità del resto) è il modo in cui vengono chiamati i soldi. Sghei, grana, dindi, svanziche... bella idea.



La buca sembra davvero complicata da raggiungere, non trovate? Fortunatamente, tirare delle fucilate risolve spesso il problema.

BISOGNA DARE ATTO A KING OF CLUBS DI AVER TENTATO DI INTRODURRE DEGLI ELEMENTI CHE LO DIFFERENZIASSERO DALLE DECINE DI MINIGOLF TUTTI UGUALI USCITI NEL CORSO DEGLI ANNI



➤ Per eseguire un tiro basta decidere quanto sparare forte la pallina: per stabilire la potenza bisogna muovere il mouse verso di noi e poi cliccare...

Clubs è probabilmente insito nel genere: il minigolf reale è affascinante perché ci si va in compagnia, è bello l'ambiente e si prendono in giro le ragazze che per antonomasia sono negate per questa attività (non come nel bowling, ma quasi); su PC, invece, che gusto c'è? Certo, la buca spesso richiede un minimo di studio per capire dove sparare la pallina ma è una cosa che si fa una volta sola, quindi, visti tutti i tracciati (e in questo caso ci vogliono circa un paio d'ore), la festa è finita. Bisogna dare atto al

titolo targato Oxygen Games di aver tentato di introdurre degli elementi che lo differenziassero dalle decine di minigolf tutti uguali usciti nel corso degli anni: durante la gara è possibile tirare su dei soldi grazie a dei sacchi di monete sparsi un po' in giro (inoltre concludere una buca in PAR fa sì che si vinca altra grana), grazie ai quali è possibile acquistare mazze che danno la possibilità di eseguire dei tiri particolari (con effetto a destra/sinistra, con salto, con maggior potenza e cose del genere), delle palline, e dei mulligan (cioè viene



➤ A destra si può notare il tipo di mazza che si sta usando, il tipo di pallina e i mulligan ancora a disposizione.



I VERI MINIGOLF

In Italia non esistono (almeno io non ne ho mai visti) ma in giro per il mondo ci sono dei minigolf davvero spettacolari. Nelle foto a corredo di questo box trovate un paio di esempi di quello che ci perdiamo, noi abitanti della penisola italiana. Una volta viste le foto, andate a protestare sotto al portone del vostro comune di residenza, mi raccomando.



concesso di ripetere il tiro senza gravare sul punteggio finale), più altre cosette grafiche e sonore; tutti questi bonus e power up, però, non sono sufficienti a rendere il titolo degno di essere preso seriamente in considerazione, proprio perché alla fine ci si deve scontrare con un gameplay insignificante, che forse può ritrovare un po' di mordente nelle partite in multiplayer, dove è possibile sfidare un amico... ma solo alternandosi sul proprio computer. Tecnicamente il gioco è parecchio approssimativo: personaggi dotati di 4 poligoni in croce, effetti grafici obsoleti e un'interfaccia che ricorda i giochi per Super Nintendo fanno di King Of Clubs un prodotto dimenticabile; devo però ammettere che il tipo che ha studiato le scenografie si è dato parecchio da fare, realizzando ambientazioni molto suggestive e mostrando i meccanismi che animano gli elementi. In poche parole, non vi capiterà mai di chiedervi come fa un certo elemento dello scenario a muoversi, perché i sostegni che lo sorreggono e lo "animano" sono ben visibili. Discreto il comparto sonoro, ma anche qui nulla di eclatante. In conclusione, potremmo dire che King Of Clubs è un prodotto proposto a un prezzo competitivo, che per questo motivo forse potrebbe risultare appetibile per chi impazzisce per i giochi di minigolf... ma anche no.

GIUDIZIO

Un gioco di minigolf che meriti di essere seriamente preso in considerazione non mi pare sia mai uscito nei negozi, e King of Clubs non riesce, purtroppo, a invertire questo trend. Certo, alcuni elementi presenti nel titolo Oxygen riescono a farlo avvicinare alla sufficienza, e mi riferisco alla struttura dei livelli e alle animazioni di svariati "pezzi" dello scenario, che sono molto carine. Il problema è che tecnicamente non ci siamo e che, specie in single player, ci vuole molto poco prima di portarlo a termine (un paio d'ore, che salgono a tre se si prova a ottenere le medaglie d'oro in tutti gli stage proposti). Dopo di che c'è solo il multiplayer, anche se non si capisce come mai non sia possibile darsi le "mazzate" online.

PRO E CONTRO

- Level design convincente
- Molte cose da sbloccare
- Qualità grafica scadente
- Brevissimo in single player

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

ABBONATI!

TGM TI REGALA UN CAPOLAVORO DEL VIDEOGIOCO O UNO SCONTO ECCEZIONALE!

Scegli la formula abbonamento che preferisci.

**DVD
+ GIOCO**



€109

13 Riviste

13 DVD Demo

13 Giochi completi

Codice abbonamento:

980-170-DV02-034

**DVD
SCONTO
25%**



**SOLO
€84**

13 Riviste

13 DVD Demo

13 Giochi completi

Codice abbonamento:

980-170-DV02-034



**Finalmente
anche ONLINE con
CARTA DI CREDITO
su www.tgmonline.it**



SVILUPPATORE: Enlight Interactive
PUBLISHER: Jowood
DISTRIBUTORE: Jowood
MULTIPLAYER: LAN, Internet
LOCALIZZAZIONE: Assente
PREZZO: € 25,00

SEVEN KINGDOMS: CONQUEST

La lotta tra umani e demoni si riduce da 6000 a 4500 anni di storia, con buona pace delle originarie ambizioni degli sviluppatori. Sarà salvo almeno l'onore di un glorioso brand?

Qualcosa deve essere andato storto nello sviluppo di Seven Kingdoms Conquest: il nuovo capitolo, secondo i primi annunci datati 2005, avrebbe dovuto ampliare l'universo di una serie inaspettatamente baciata dal successo alla fine degli anni '90, grazie al carisma di un peculiare mondo fantasy in cui si

confrontavano demoni e civiltà umane succedutesi lungo i millenni. Il primo, grave problema, però, non facilmente perdonabile dagli appassionati in attesa, riguarda l'eliminazione di una parte rilevante della linea temporale inizialmente programmata: questa avrebbe dovuto estendersi anche a un'era moderna e a una ambientata nel

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: 1.5 GHz Single Core (2.5 GHz Single Core)
RAM: 512 MB (1 GB)
Spazio su HD: 1 GB
Connessione: ADSL
Scheda video: ATI Radeon 8500/GeForce FX (ATI 9800 Pro/nVidia 6600GT)

www.sevenkingdomsconquest.com..... ■ Mario Baccigalupi baccigalupi@hotmail.com

futuro, come d'altronde aveva dichiarato tre anni fa il lead designer Steve Fawkner, forte di un pedigree creativo

di tutto rispetto (avendo dato i natali all'apprezzata serie di Warlords). Dal punto di vista dell'ambientazione,

QUEL CHE RESTA DEL PROGETTO INIZIALE AVREBBE POTUTO REGALARE AGLI APPASSIONATI DIVERTENTI SFIDE, QUASI CI SI TROVASSE IN UNA DIMENSIONE PARALLELA DI AGE OF EMPIRES



La gestione del sistema economico, discretamente complessa nei capitoli precedenti, è relegata a un ruolo davvero secondario.



Il tizio con l'alone luminescente è uno degli "Illuminati", mistici votati alla guerra contro i demoni, qui inquadrato in tutta la sua pochezza poligonale.

PUNTANDO TUTTO SULLE BATTAGLIE, PER STRADA SI È PERSA LA VOCAZIONE DEI PRECEDENTI SEVEN KINGDOMS PER UN APPROCCIO COMPLESSO ALLA GESTIONE DEGLI ELEMENTI CIVILI



⬆️ Colpire il bersaglio grosso è consigliabile solo in superiorità numerica: qui i demoni erano andati a fare un giro nei paesi vicini, lasciando indifesa la fortezza

quel che resta del progetto iniziale avrebbe comunque potuto regalare agli appassionati divertenti sfide, quasi ci si trovasse in una dimensione parallela di Age of Empires: demoni provenienti da un altro mondo tornano ogni mille anni sulla terra, decisi a conquistarla e a soggiogare le varie fazioni in lotta, scontrandosi con gli uomini in diversi gradi della loro evoluzione sociale e tecnologica. A questo punto si potrebbe anche entrare nei dettagli della trama, con le sue epiche battaglie per la sopravvivenza di una delle due specie, dal 3000 a.C. al 1500 d.C., ma in questo modo non vorremmo creare

troppe aspettative sui lati più "narrativi" del gioco, che nemmeno in questo ambito va al di là del minimo sforzo. Non è un segreto che molti RTS nascondano nelle proprie missioni single player gli stessi semplici obiettivi di un classico skirmish game, mascherandoli più o meno bene, ma qui si è davvero esagerato: a parte la presentazione delle varie battaglie, ogni livello non offre altro se non una serie di scontri tra le varie fazioni disposte in campo (ovviamente in crescendo in termini di numero e potenza), secondo quattro modalità di gioco con differenti finalità, proprio come se ci si trovasse in

⬆️ I normanni sono le forze che guiderete in epoca medievale: a sinistra potete notare la minacciosa architettura dei Demon Hunter in questa era.



una partitella random. Si va dalle classiche Annihilation, Domination e King of the hill, fino a una denominata "Die Diablo", in cui vince chi per primo assembla un esercito abbastanza potente da sconfiggere un'immonda bestia al centro della mappa. In una ventina di scenari vi troverete a guidare fazioni (quindici in tutto, dagli egiziani ai normanni) appartenenti a varie ere, dalle due età del bronzo fino alla civiltà del medioevo, passando per il dominio del ferro e dell'impero romano: peccato, però, che per strada si sia persa la vocazione dei precedenti SK per un approccio discretamente approfondito sugli elementi civili e sulla loro gestione, virando verso un gameplay basato in gran parte sull'azione violenta, pur non facendo mancare figure come spie e ambasciatori. Più interessanti sono invece alcune unità speciali, come i Demon Hunter, appositamente inserite per affrontare gli elementi sovranaturali del mondo di Seven Kingdoms. La storia, come da tradizione, è possibile viverla tanto dal punto di vista degli umani come dalla parte dei demoni assetati di sangue, attraverso due manciate di missioni per parte: le dinamiche, in ogni modo, non cambiano molto, a parte la sostituzione di alcune voci per le risorse, visto che i diavolini usano sangue al posto del denaro e pietre invece del cibo. Le ere dei mostri, inoltre, sono scandite da "reami" legati alle caratteristiche delle varie creature, diversificate da elementi come fuoco, ghiaccio e così via. Per ultime abbiamo tenuto le questioni prettamente tecniche. In fin dei conti, la grafica non è nemmeno il peggior difetto di SK:C, a patto di non aspettarsi chissà quali finenze: i modelli, piuttosto avari in termini di poligoni, risultano comunque ben caratterizzati, fatta eccezione per la sostanziale uguaglianza estetica tra fazioni appartenenti allo stesso periodo storico. Quello che proprio non va, invece, riguarda l'incredibile carenza di acume dell'intelligenza artificiale, a cominciare da un pathfinding tutt'altro che perfetto per finire alle risibili tattiche di battaglia degli avversari in campo. Un giocatore con buona esperienza riuscirà tranquillamente a completare le campagne in poco più di 10 ore, manco fosse uno dei brevissimi FPS degli ultimi tempi. Se ciò non bastasse, gravi bug rischiano persino di impedire il completamento di alcune missioni, in particolare quelle in modalità Annihilation, quando il gioco prosegue nonostante l'annientamento, appunto, di tutte le forze

nemiche. In mancanza di una patch, allo stato attuale nemmeno il tutorial (quello degli "umani") può essere completato, a causa di una barriera che non scompare quando dovrebbe. Quest'ultima magagna, tra l'altro, crea l'ulteriore svantaggio di dover provare sul campo il funzionamento di diplomazia, spionaggio e unità speciali (comunque non così difficile da apprendere, sia chiaro). Completano il turpe quadro un editor di scenari ben poco evoluto, una modalità skirmish sui generis (10 le mappe disponibili) e una colonna sonora davvero ripetitiva e poco ispirata, quasi a confermare il tentativo di assemblare un prodotto per gli scaffali partendo da un progetto abbandonato tempo prima. Infine, in merito al comparto multiplayer, in questi casi c'è davvero poco da dire, se non che tutto sta nel trovare qualcuno disposto a giocare a SK:C, con tutto il ben di Dio che c'è in giro...

GIUDIZIO

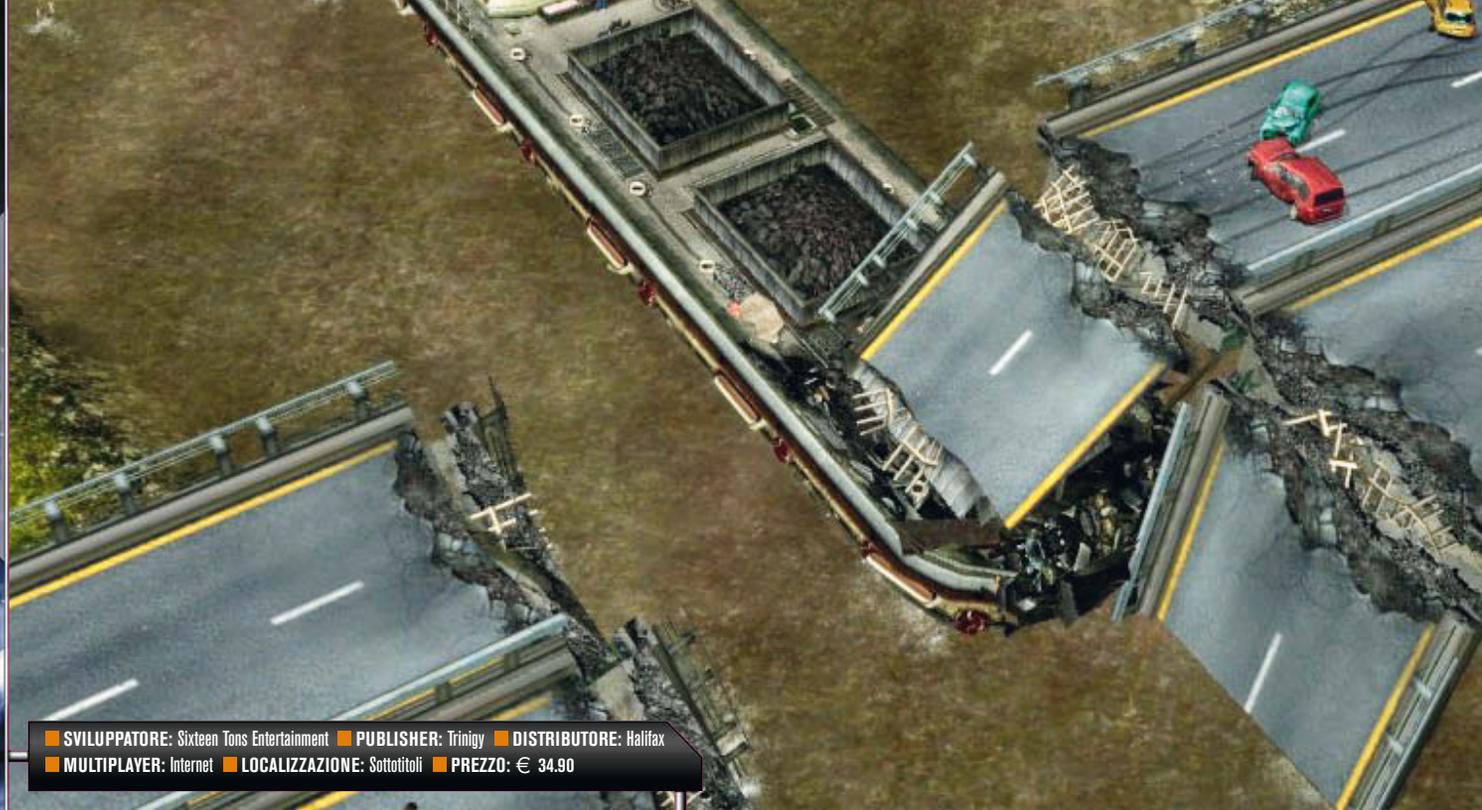
Il mondo dei giochi per PC, si sa, è molto prolifico di RTS, anche se poche serie hanno fatto veramente scuola. A quasi 9 anni dalla pubblicazione del secondo capitolo, in questo caso è il marchio di Seven Kingdoms a essere messo in gioco, purtroppo senza che le promesse siano state mantenute. Casomai, in questa circostanza, si lamenta addirittura la mancanza delle caratteristiche vincenti dei primi due titoli, spionaggio a parte, con un modello economico praticamente inesistente e la riduzione della campagna a una sequenza di partite in stile skirmish. A peggiorare la situazione ci si mette anche un quadro tecnico molto carente, con bug assortiti che solo una corposa patch potrebbe correggere. Nel caso questa arrivasse, in fin dei conti il gioco può essere preso in considerazione da neofiti alla ricerca una intrigante ambientazione con un basso livello di sfida.

PRO E CONTRO

- ➕ Ambientazione ancora fascinosa
- ➖ Le missioni sembrano partite in skirmish
- ➖ Intelligenza artificiale carente e molti bug
- ➖ Campagne single player cortissime

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●



■ **SVILUPPATORE:** Sixteen Tons Entertainment ■ **PUBLISHER:** Trinigy ■ **DISTRIBUTORE:** Halifax
■ **MULTIPLAYER:** Internet ■ **LOCALIZZAZIONE:** Sottotitoli ■ **PREZZO:** € 34,90

REAL DANGER OPERAZIONI AD ALTO RISCHIO

“Poteva essere una tragedia”. Generalmente finisce sempre così uno dei tanti video di RealTV, che sia un inseguimento rocambolesco, una tromba d’aria devastante o un gattino rimasto intrappolato su un albero. Ora i protagonisti di questi inutili filmati sarete voi. Contenti?

Lo sapevo io, eccome se lo sapevo. Quando il ToSo si è avvicinato con quel suo sorrisetto beffardo ero consapevole che un nuovo doloroso capitolo nella mia storia di redattore si stava aprendo... Si sa come vanno queste cose, arrivano tutti i mesi una

decina di titoli che nessuna persona al mondo, tranne i parenti stretti degli sviluppatori, hanno mai sentito nominare e tocca recensirli per dovere di completezza. Non c’è via di scampo. Questa è una regola aurea dell’informazione: bisogna dare voce a tutti,

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 1,7 GHz Single Core (2,5 GHz Single Core) ■ RAM: 512 MB (1 GB) ■ Spazio su HD: 2 GB
■ Connessione: ADSL ■ Scheda video: GeForce 3/ATI Radeon 8500 (GeForce 5700/Radeon 9600)

emergency4.de/en..... ■ Mirko “TMB” Marangon tmb@sprea.it

belli e brutti, anche se non sempre si possono affrontare certe avversità con il sorriso stampato, a meno di non avere

una paresi facciale. Va detto però che talvolta le cose non vanno così male. Esistono rari casi in

SE SIETE ALLA RICERCA DI UN’ALTRA SIMULAZIONE BELLICA È MEGLIO CHE RIVOLGIATE LA VOSTRA ATTENZIONE ALTROVE, POICHÉ REAL DANGER È TUTTO TRANNE CHE UN GIOCO “VIOLENTO”



🔄 Anche un povero disgraziato che si è avvelenato mangiando per un mese di fila da “Mc” merita il nostro aiuto...



🔄 Pur di racimolare un po’ di soldini ci toccherà occuparci anche del banale incendio di un paio di cespugli.

REAL DANGER, AL CONTRARIO DEI CLASSICI RTS, NON HA ALCUNA FUNZIONE DI "BUILDING"



⬇ La pessima intelligenza artificiale colpisce ancora: l'autobotte in basso non riesce a raggiungere il luogo dell'incendio...

cui un gioco apparentemente sconosciuto si riveli perlomeno interessante sotto alcuni aspetti, un po' come questo Real Danger. Anzitutto va precisato che "Operazioni ad alto rischio" non è proprio caduto dal pero, essendo praticamente il quarto capitolo di una serie che si è saputa ritagliare una fettina di appassionati fra gli amanti degli strategici in tempo reale. All'estero infatti è uscito con il nome di Emergency 4, ma da quel che mi risulta nessuno dei primi tre episodi è mai stato pubblicato in Italia. Poco male comunque, visto che questo pare sia di gran lunga il migliore, anche sotto il profilo tecnico. Trattasi di un RTS abbastanza particolare, soprattutto perché, escludendo l'impostazione generale, condivide davvero ben poche caratteristiche con prodotti come Command & Conquer

o Supreme Commander. Insomma, se siete alla ricerca di un'altra simulazione bellica è meglio che rivolgate la vostra attenzione altrove poiché Real Danger è tutto tranne che un gioco "violento"; il vostro obiettivo principale infatti sarà quello di salvaguardare le vite umane in ogni modo possibile. Avrete per questo il compito di gestire al meglio le vostre risorse, controllando di fatto quattro tipi di forze operative sul campo: vigili del fuoco, polizia, personale medico e squadra tecnica. Si tratta, in poche parole, di risolvere situazioni via via sempre più complesse e delicate coordinando al meglio i vostri uomini e decidendo, in tempo reale, come intervenire nel modo più efficace possibile. Le prime missioni non sono eccessivamente complicate; generalmente coinvolgono i pompieri

⬇ L'incidente all'arena dei BigFoot ci permetterà di sperimentare per la prima volta l'utilizzo della gru.



⬆ Se vi trovate in questa situazione è probabile che le cose non siano andate come previsto...

per la gestione di incendi di varia entità, con il soccorso di intossicati e feriti in mano ai paramedici. Tutto quello che dovrete fare è selezionare dall'apposito menu il mezzo più adatto (ambulanza, autopompa e via discorrendo) e inviarlo sul luogo dell'incidente. Arrivati sul posto, potrete impartire diversi ordini ai vostri uomini a seconda della loro mansione, visto che di loro non muoveranno nemmeno un dito: logicamente, se ci saranno dei feriti dovrete utilizzare i dottori per curarli, per poi portarli via utilizzando i barellieri, mentre in caso di incendi potrete decidere se impiegare gli estintori portatili o collegare le lance spara-acqua direttamente agli idranti. Più avanti avrete occasione di familiarizzare con le forze di polizia, le quali ovviamente avranno compiti di controllo e repressione della criminalità, dall'arrestare semplici scippatori fino a risolvere complicati casi di sequestro di persona o spaccio di droga. Il personale è piuttosto vasto e comprenderà negozianti, cecchini e tiratori scelti, senza tralasciare i classici poliziotti da strada, sempre utili (chi ha detto "tranne quando servono davvero?"). Infine, non mancheranno i cosiddetti tecnici, personale altamente specializzato dedicato alla rimozione di macerie, mezzi ingombranti e quant'altro possa frapporsi fra voi e i civili in pericolo. Real Danger, al contrario dei classici RTS, non ha alcuna funzione di "building". Di fatto non dovrete mai costruire nulla, né edifici né tantomeno veicoli. Vi è un unico quartier generale fisso per ogni città e i nuovi mezzi sono sbloccabili solo accumulando denaro a sufficienza per acquistarli, nel momento in cui il gioco ve li mette a disposizione. La gestione del budget è infatti l'unico vero ago della bilancia: per il resto, l'indice di difficoltà delle varie mis-

sioni è più che altro legato al tempismo, visto che il tutto appare molto scriptato e infilato su binari ben precisi. Dei limiti che potranno condizionare non poco i fan degli RTS.

GIUDIZIO

Non si può certo criticare l'idea che sta alla base di Real Danger. In fondo, i Sixteen Tons hanno cercato di mettere assieme un po' delle più classiche meccaniche del genere, applicandole a qualcosa di diverso rispetto ai soliti "ammucchia le truppe e stermina l'esercito nemico". Sfortunatamente la realizzazione non è proprio riuscitissima: diversi bug affliggono l'interfaccia utente, tutt'altro che reattiva, mentre in un paio di occasioni mi è capitato di dover rifare la missione da zero per colpa di qualche script che si era inceppato. Stendiamo un velo pietoso sull'intelligenza artificiale, capace di far infuriare un santo (e non è il mio caso, oltretutto...). Tirate le somme, rimane un RTS atipico, riservato solo a un pubblico in grado di passare sopra a tutte le evidenti limitazioni.

PRO E CONTRO

- ⊕ **Idea originale e apprezzabile**
- ⊕ **Visivamente piacevole**
- ⊖ **Programmazione piuttosto lacunosa**
- ⊖ **Intelligenza artificiale drammatica**

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

60



SVILUPPATORE: Paul Davis PUBLISHER: Paul Davis DISTRIBUTORE: Paul Davis
MULTIPLAYER: Assente LOCALIZZAZIONE: Assente PREZZO: Gratuito

THE LAST OF THE PATRIOTS

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: 500 MHz Single Core (1 GHz Single Core) RAM: 256 MB (256 MB) Spazio su HD: 30 MB
Connessione: Nessuna Scheda video: Qualsiasi scheda con più di 16 MB di RAM video

Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it
www.last-of-the-patriots.com

L'ultimo dei patrioti è tra noi, e non stiamo parlando di un film con Mel Gibson.

Non è un mod e non è un gioco completo commerciale, ma somiglia tanto ai cari vecchi coin-op dei primi anni ottanta. Che cos'è? Un prototipo, almeno stando a quanto dice lo sviluppatore di questo minigioco gratuito, che affonda le proprie radici nei vecchi shoot 'em up con visuale dall'alto che si prendevano anche il disturbo di raccontare una storia. Ma chi c'è dietro questo concept? Di base, il nome di Paul Davis dovrebbe dirvi molto, dal momento che bazzica nel settore da svariati anni e ha contribuito a dare vita a titoli come San Andreas e GTAIV, oltre alla serie di Manhunt. Questo LOTBP è

il suo modo di provare a raccontare una storia: lasciata da parte l'indifferenza dettata da una grafica obsoleta, il titolo di Davis pone un accento decisamente importante sulla presentazione di una trama sensata piuttosto che sull'azione vera e propria. Il gioco era stato progettato per essere realizzato in una puntata singola ma, evidentemente, Paul ci ha preso gusto con i tool di sviluppo e ha deciso di dar vita a una serie. Gli episodi giocati dal sottoscritto sono quindi i primi due, ma non è da escludersi che in futuro possano essere pubblicate altre puntate della vicenda.

La trama, a dire la verità, è piuttosto scontata: in un universo parallelo due razze si scontrano per il possesso dei pianeti di una galassia e vedono il solito impero ultramega-

potente e armato fino ai denti, alle prese con un pianetucolo di mutanti poveri e disorganizzati. Un intrepido capitano, invece di procedere allo sterminio di tutti i sopravvissuti al bombardamento orbitale visto nel primo capitolo, diserta e si unisce alla resistenza. Il suo tradimento viene coperto con la scusa di una morte in combattimento alla quale pochi dei suoi compagni credono; per questo motivo, un drappello di rivoltosi decide di lasciare la nave madre per andare alla ricerca del proprio ufficiale. Insomma, non credo di rovinare la sorpresa a nessuno dicendo che la trama è di un noia mortale, mentre il gameplay non va oltre lo spostamento dei personaggi in otto direzioni con un solo tasto di fuoco. In LOTP è possibile solo sparare, tirare cazzotti

Salvare donne e bambini non è mai una brutta idea. Ci si risveglia sempre in un letto circondati da amorevoli... ehm, cure.

Le sparatorie affondano le proprie radici nella giocografia più classica degli shooter bidimensionali.



L'ultimo scontro è piuttosto impegnativo: schivare le cannonate è indispensabile per arrivarci sani e salvi.

e parlare con i personaggi con cui ci viene data l'opportunità di farlo. Più che un gioco di skill si tratta di un prototipo d'intrattenimento fatto per raccontare una storia. L'unico aspetto degno d'interesse sul piano della tecnica narrativa è rappresentato dai continui cambi di personaggio, che permettono all'utente di giocare buona parte della storia con più protagonisti, anche se gameplay e ambientazioni rimangono pressoché identici.

GIUDIZIO

Grafica orrenda, storyboard banale e anche un po' deprimente ma fatto con passione e del tutto gratuito, LOTP si pone come un esercizio di stile aperto a un prosieguo nella storia che potrebbe attirare qualche fan accanito della giocografia indipendente, soprattutto se interessato a contattare l'autore per l'utilizzo dell'engine bidimensionale che fa tanto retrò. A queste persone è dedicato questo prodotto, che non deve atterrare nemmeno per sbaglio sugli hard disk degli adepti del 3D puro, pena una crisi convulsiva probabilmente irrecoverabile. Se avete una nostalgia tremenda delle avventure all'acqua di rose con qualche sparatoria e molto testo, dategli un'occhiata nella prima pausa pranzo disponibile. Senza voto.

PRO E CONTRO

- Classico One Man Game
- Esperimento per certi versi interessante
- Grafica preistorica
- Gameplay arcaico

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

SV

REVIEW



SVILUPPATORE: Mindscape PUBLISHER: Mindscape DISTRIBUTORE: Halifax
 MULTIPLAYER: Stesso PC LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli PREZZO: € 19,90

AFFARI TUOI

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

GPU: 1 GHz Single Core (2 GHz Single Core) RAM: 256 MB (512 MB) Spazio su HD: 400 MB
 Connessione: Nessuna Scheda video: ATI 128 MB/GeForce 6600 (ATI 256 MB/GeForce 7600)

Raffaele Sogni raffo@sprea.it
 www.mindscape.com

Il genere survival horror ha un nuovo punto di riferimento.

Devo ammettere di aver approssciato Affari Tuoi un po' prevenuto. Durante il processo di installazione mi chiedevo in che modo si sarebbe potuto tirare fuori un prodotto decoroso da un format davvero complicato da rendere divertente da giocare (specie perché inevitabilmente quanto eventualmente vinto non viene percepito). Però, ragazzi, qua siamo al di là del Bene e del Male. È un po' di tempo che accetto di recensire di buon grado i giochi brutti: fanno parte di un mondo che non conoscevo particolarmente bene, quindi in nome del bagaglio culturale, tanto vale farsi pagare

per farlo. Affari Tuoi li batte tutti, comunque. Il titolo di Mindscape si ispira al famoso gioco in onda su Rai Uno, nel quale un concorrente deve scegliere a caso dei pacchi che contengono soldi o fuffa. Non è richiesta alcuna abilità se non forse intuire la psicologia di chi, al telefono, propone delle controfferte. Beh, appare evidente che un gioco del genere sia particolarmente inutile da trasporre su PC, visto che viene a mancare il pathos derivante dall'eventuale premio. Inoltre, Affari Tuoi su PC è tecnicamente quanto di più agghiacciante e deprimente mi sia capitato di vedere da molti anni a questa parte: personaggi orrendi, animazioni aberranti, il font usato per le scritte è preso dal Blocco Note di

Windows, sono immondo... Quando mi capitano sotto mano porcherie di questo calibro non posso fare a meno di pensare che qualcuno le ha anche approvate... cioè, ci sarà stato pur un momento in cui il gioco è stato mostrato a qualcuno di Endemol piuttosto che della Rai in una di quelle riunioni fiume: "Salve gente, ecco qui il gioco che abbiamo realizzato ispirandoci ad Affari Tuoi", "Cavolo, ma che splendido lavoro, non immaginavo che i giochi del picci fossero così belli, va che roba, siete riusciti anche a metterci dentro i personaggi con facce e abbigliamento tutti diversi!". "Sìsì, ma non solo, siccome noi siamo dei professionisti, abbiamo fatto in modo (con grande fatica, bisogna



Accidenti, si può anche vestire il panni del "Dottore"! Grandi emozioni qui eh...

ammetterlo) che si distinguessero bene le femmine dai maschi! "Cavolo è vero, va va, quella lì ha il seno ah ah ah, poi avete pure messo un po' di gente di colore così facciamo contente anche le minoranze. Bel colpo". Sì, bravi, bel colpo! Affari tuoi viene venduto a venti euro, cioè a poco meno di quaranta mila delle vecchie lire. Ulteriori commenti mi paiono superflui.

Ma no cribbio! Ho perso 20.000 Euro (tanto punto a portarmi a casa l'ippopotamo).



Maledizione, lo sapevo che la vecchia strega aveva il pacco da 50.000 petrodollari.



GIUDIZIO

È proprio vero che non c'è mai fine al peggio. Ogni mese penso che il limite sia stato raggiunto e ogni volta vengo smentito dai fatti. Affari Tuoi è il peggior gioco che io ricordi da almeno 10 anni a questa parte, e solo perché ho una memoria schifosa. Tecnicamente abominevole, concettualmente inutile, senza audio parlato, senza le maiuscole, senza i punti (cit. Mosconi)! Non posso e non voglio credere che possa esistere qualcuno che ama a tal punto il gioco televisivo da trovare spunti di divertimento in questo prodotto. Il voto che gli abbiamo dato è 11 (sì, UNDICI) e non meno perché non voglio che qualcuno pensi che il sistema di valutazione sia espresso in decimi.

PRO E CONTRO

- Ho vinto 50.000 € e non mi sono ancora arrivati
- Pare un porting da Commodore 64
- È concettualmente incompatibile coi videogiochi
- Costerebbe troppo anche se regalato

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●●●

11

Woman

IL PIACERE DI ESSERE DONNA

Woman

HEALTH/FITNESS

SEDUCILO CON LO STRIP

in bici o a cavallo SEMPRE IN SELLA!
pedalare nel verde
speciale equitazione

I PIACERI
VIAGGI DEL BENESSERE
Vernonia
Un bagno di salute

BELLEZZA
MAKE UP
DI PRIMAVERA
CUCINA LIGHT
Imita i colori
della leggerezza

3 TAPPE
per ridare
ENERGIA
al corpo

IN FORMA
12 PAGINE
Pilates
Yoga
Ginnastica

SESSO
I BOTTONI
DEL PIACERE

PHOTO: M. BIANCHI - G. BIANCHI - P. BIANCHI - A. BIANCHI - S. BIANCHI - L. BIANCHI - M. BIANCHI - N. BIANCHI - O. BIANCHI - P. BIANCHI - Q. BIANCHI - R. BIANCHI - S. BIANCHI - T. BIANCHI - U. BIANCHI - V. BIANCHI - W. BIANCHI - X. BIANCHI - Y. BIANCHI - Z. BIANCHI

WOMAN 102 - FEBRE - PAGINE 124 - € 3,90

Spr.a

man

IL PIACERE DI ESSERE DONNA



Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

Che effetto hanno le patch su un videogame? Le modification ne allungano la vita? Che supporto ha avuto dagli sviluppatori? TGM After si propone di analizzare l'evoluzione dei giochi già recensiti.

WORLD IN CONFLICT

Massive Entertainment è da sempre sinonimo di prodotti di qualità, in particolar modo per quanto riguarda gli strategici in tempo reale come l'ottimo World in Conflict, pubblicato da Sierra all'inizio dello scorso autunno. Come per tutti gli RTS di un certo livello sbarcati su PC, il gioco ha avuto buoni riscontri di vendite a livello mondiale e ha stabilito una community piuttosto florida, composta essenzialmente da reduci di altre produzioni Massive, in particolare la serie Ground Control. Del resto, la struttura di strategico semplificato senza la necessità di badare a risorse o a strutture da edificare ha sempre fatto della serie GC un prodotto molto appetibile anche per chi non è mai stato particolarmente addentro al genere. World in Conflict ha sicuramente saputo raccogliere con grande efficacia questa eredità. Come di consueto, buona parte della valutazione a posteriori del nostro TGM After prende spunto dal supporto dato al prodotto nel postvendita a breve e medio termine: in questo senso, a Massive Entertainment non si può sicuramente muovere il benché mi-



nimo appunto in quanto a costanza e qualità delle patch pubblicate fino a oggi. Quasi tutti gli aggiornamenti proposti sono andati in una doppia direzione: correggere i numerosi bachi della versione scatola e modificare continuamente il gioco in versione multiplayer.



Oltre a un'infinità di microbilanciamenti, sono di notevole interesse le funzioni inedite inserite all'interno del gioco come i nuovi comandi per fornire maggior controllo agli amministratori dei server, nuove personalizzazioni dei profili dei giocatori e miglioramenti alle prestazioni sotto DirectX 10 con le schede grafiche più diffuse. Molto gradito è stato anche il miglioramento della funzione di replay e la possibilità di ricollegarsi nuovamente a una sfida tra clan con più giocatori in caso di connessione persa. Anche il Massgate, il sistema di hosting delle partite gestito da Massive con un portale dedicato (www.massgate.net), ha visto l'aggiunta di nuove funzioni, fra cui l'opzione per ignorare messaggi indesiderati di altri giocatori. L'ultimo aggiornamento, la patch 1007, ha apportato numerose novità volte a equilibrare ulteriormente il gioco con un miglioramento del sistema di comunicazione tra gli utenti e l'aggiunta di nuovi filtri alle liste di server basati sul grado ottenuto dal player. Oltre alle patch, Massive è stata come al solito attivissima e prolifica anche per quanto riguarda il supporto in ambito modding. Pubblicati prima separatamente e poi aggiornati congiuntamente, nel volgere di qualche mese sono arrivati sugli hard disk degli acquirenti sia l'editor di mappe, sia il modkit (liscio o con una mappa esplicitiva per un peso

totale di quasi mezzo gigabyte) e il broadcast tool per condividere le proprie creazioni con tutti i membri della community. Con tanta attenzione al dettaglio, non c'è da stupirsi se una volta conclusa la campagna single player, il multigiocatore possa offrire interessanti spunti d'interesse non solo per i giocatori singoli ma anche per i clan. Non mancano tornei ufficiali su Massgate e anche competizioni indipendenti in giro per l'Europa: per noi italiani il punto di riferimento sono sicuramente le ladder di ESL (www.esl.it). Prima di chiudere e accendere un palese semaforo verde, anche alla luce di un recente atterraggio del gioco in fascia mid-price e all'annunciata espansione Soviet Assault, sono degne di nota alcune modification in fase di lavorazione che dovrebbero (il condizionale è d'obbligo in questi casi) vedere la luce durante il 2008: stiamo parlando di Black Hawk Down (molte nuove unità sul piatto), di Broken Arrow (ambientato in Vietnam), di Tactical Warfare (una total conversion basata su C&C3) e di Eastern Warfare (uno scenario mediorientale di fantasia).

Voto TGM N°227: 85



RACE 07

Lo avete capito da tempo: non sono mai stato un fan della serie Race dei Simbin. Con l'abbandono di Ian Bell e la relativa creazione di uno studio inglese dedicato allo sviluppo di giochi di guida, molto del prestigio (e del know-how, aggiungerei) di questo studio è andato perduto. Le pubblicazioni di Race prima e Race07 pochi mesi dopo sono state le conferme di come la dipartita

(professionale) di Bell e Arnao non abbia significato nulla di buono per quanto riguardava la qualità di una serie molto criticata in prima battuta. La situazione, per fortuna degli appassionati, è migliorata sotto molti punti di vista per quanto riguarda Race07, anche se non è tutto oro quello che luccica. Il gioco, infatti, è stato distribuito sia attraverso Steam sia attraverso i normali canali retail in

versione scatola. Questa differenziazione distributiva si è stranamente riflessa sulla politica di aggiornamenti che ha visto gli utenti Steam ricevere numerosi update in tempo reale: non si contano i bugfix, le patch grafiche e soprattutto la soluzione di molti problemi dell'IA delle vetture avversarie, portate a frequenti incidenti anche in situazioni non proprio di bagarre intensa. La stessa attenzione non si è riflessa sugli acquirenti della versione scatola, ancora in attesa di poter allineare la loro versione a quella dei cugini di casa Valve: un problema non da poco (i possessori di una versione non possono giocare online contro gli acquirenti dell'altra) che i Simbin hanno promesso di risolvere a breve con un aggiornamento onnicomprensivo. Dal punto di vista dei contenuti, non si sono avute particolari novità

in termini di nuove piste o vetture: l'annuncio di una nuova espansione a pagamento ha parzialmente risollevato il morale della truppa, anche se non si conoscono ancora i dettagli di questo add-on. Molto più attivi sono stati i Simbin sul fronte delle gare online: è stata approntata una classifica mondiale, i campionati abbondano e proprio a questi ultimi è stata data grande visibilità con la preparazione di una trasmissione su Eurosport, dedicata alle gare più interessanti, intitolata Virtual WTCC. Per finire, alcuni mod già pubblicati e altri in lavorazione salvano Race07 dagli inferi della bocciatura, ma gli impediscono di arrivare ai livelli raggiunti dagli ISI.

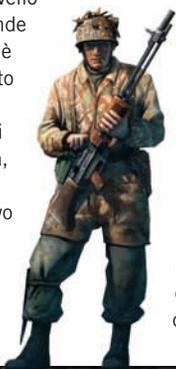


COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Dopo l'ottimo successo di pubblico riscosso dall'originale Company of Heroes, Relic è tornata alla carica con l'espansione standalone di quest'ottimo RTS basato sulla Seconda Guerra Mondiale. Opposing Fronts è un prodotto particolare: non è necessario possedere il titolo originale per giocare con le due nuove fazioni (gli Inglesi e le divisioni corazzate d'élite tedesche). Questo permette a chi si connette online di affrontare sia avversari dotati della stessa espansione, sia i possessori del titolo originale. Questo vantaggio di fondo ha permesso agli acquirenti di trovare una community online già pronta

a darsi battaglia secondo i dettami tipici dell'originale CoH, con tutto quello che ne consegue in termini di tornei e competizioni collaudate: con l'arrivo sugli scaffali è iniziato un ciclo di manifestazioni a livello europeo e mondiale di grande spessore che a oggi non si è ancora concluso. Il supporto di Relic non è ovviamente mancato, ma questa non si può considerare una novità, vista la metodologia della casa americana. Con l'arrivo del gioco, che ha patchato la "serie" alla versione 2.1, sono stati pubblicati vari pacchetti di aggiorn-

amento (automatici per i giocatori online, manuali per gli amanti del single player) che si sono preoccupati di risolvere svariati problemi in entrambe le modalità. Anche i bilanciamenti dovuti alle dinamiche complesse delle quattro fazioni presenti non sono mancati: dopo una prima fase di comprensibile sbandamento e lamentele sui forum a causa di tattiche inarrestabili da una parte e dall'altra, la situazione è lentamente tornata alla normalità. La preparazione della community e la disponibilità di numerosi tool di sviluppo



hanno avuto un certo peso anche per quanto riguarda la produzione di mod: al momento solo uno di una certa importanza è utilizzabile ma si tratta di una modificazione di grande qualità intitolata Europe in Ruins, che trasforma titolo originale ed espansione in uno strategico persistente di grande interesse. Se volete saperne qualcosa di più a proposito non vi resta che dare un'occhiata alla sua recensione nella corposa FragZone di questo mese; per il mod vero e proprio, invece, dovrete aspettare il Silver DVD del mese prossimo...





Mese totalmente dedicato alle vecchie avventure Lucas Arts, riproposte in una moderna versione DVD Box compatibile con Windows XP. Da una parte l'impagabile Manny Calavera, agente di viaggio per defunti, dall'altra il motociclista Ben, classico duro dal cuore tenero.

GRIM FANDANGO

Sono passati dieci anni da quando Lucas sfornò la sua ultima grande avventura grafica, un capolavoro assoluto ancor oggi ben impresso nella mente di tutti i fan del genere, felici di mettere le mani su questa edizione riveduta e corretta per Windows XP. Introdotto da atmosfere noir degne di una vecchia pellicola hollywoodiana, Grim Fandango narra la storia di Manny Calavera, agente di viaggio per defunti in uno strano alldilà dal vago retrogusto messicano. Stanco di accaparrarsi clienti di serie B, il buon Manny sembra essere finalmente riuscito a trovare un'anima immacolata, degna di ricevere il più prestigioso biglietto per l'Aldilà.



Qualcosa però va storto e la bella Mercedes Colomar, questo il nome della defunta, si deve accontentare di un viaggio molto meno comodo e ben più pericoloso. Manny scopre uno smercio illegale di biglietti di lusso ai danni delle persone realmente meritevoli e decide così di intraprendere un lungo cammino per salvare la bella Mercedes e sconfiggere la corruzione dilagante. Tra

personaggi straordinari e ambientazioni da favola, Grim Fandango rappresenta l'evoluzione massima delle avventure di casa Lucas, un sapiente mix tra schemi collaudati e soluzioni per l'epoca rivoluzionarie, come i personaggi 3D e i movimenti non più gestiti dal classico punta e clicca. Se a tutto questo aggiungiamo puzzle di estrema qualità e un irresistibile humour nero, il gioco è fatto. Inoltre, Manny e i suoi amici non sono affatto invecchiati male e ancor oggi l'impatto grafico fa la sua bella figura. C'è sempre tempo per rimediare agli errori del passato: se non avete ancora incontrato il buon Calavera approfittatene subito!



TITOLO

Grim Fandango

PUBLISHER

LucasArts

COLLANA

N.D.

PREZZO

€ 9.90

REQUISITI MINIMI

Processore:
Pentium 133 MHz, 32 MB di
RAM, scheda video da 4 MB

95

FULL THROTTLE

Nata nel 1994 dal genio di Tim Schafer, già autore del delirante Day of the Tentacle e in seguito ideatore di Grim Fandango, Full Throttle è forse la meno memorabile delle classiche avventure targate Lucas, oggi riproposta in una versione DVD Box perfettamente compatibile coi più recenti sistemi operativi Microsoft. Abbandonato lo humour delle sue precedenti produzioni, Schafer propone una dura storia "on the road", ambientata in un futuro assai prossimo tra bande di motociclisti e scenari desertici. Il protagonista, Ben, è il capo di una road-gang, i Polecat, mentre il cattivone di turno è un certo Ripburger, vicepresidente di una multinazionale produttrice di motociclette, la "Corley Motors". Per prendere le redini della società, Ripburger uccide il presidente della Corley e incolpa Ben e i suoi compagni dell'accaduto. Pedinato costantemente dalle forze dell'ordine, il nostro dovrà impegnarsi a fondo per dimostrare la propria innocenza, scarcerare i Polecat e dare una giusta lezione allo spietato avversario. Come detto in



apertura, al di là del sano effetto nostalgico che un titolo simile può riaccendere nei cuori dei giocatori, Full Throttle soffre di una generale semplicità degli enigmi, tale da comprometterne pesantemente la longevità. L'interfaccia, poi, ennesima evoluzione del classicissimo SCUMM, non si rivela del tutto funzionale e gli intermezzi arcade (scazzottate in moto e cose sui generis) non aggiungono nulla a un gioco valido ma non trascendentale.

La grafica offre un mondo cartoonoso e affascinante, con personaggi in 2D e veicoli tridimensionali, una scelta a dir poco rivoluzionaria per l'epoca. Insomma, se siete degli inguaribili completisti, affrettatevi a portarvi a casa questa edizione di Full Throttle. In caso contrario, concentratevi su altri lavori Lucas decisamente più riusciti.

TITOLO

Full Throttle

PUBLISHER

LucasArts

COLLANA

N.D.

PREZZO

€ 9.90

REQUISITI MINIMI

Processore:
Processore 486/66 MHz, 8
MB di RAM, scheda video
VGA

70



■ Paolo Besser paolone@sprea.it

I giochi di cui parliamo in questa rubrica solitamente sono shareware, si possono usare per un periodo di prova o con qualche altra limitazione. Dopodiché, per avere il gioco completo, sarà necessario pagare una quota di registrazione agli autori.

AN UNTITLED STORY

■ SOFTWARE HOUSE: HelixGames ■ PREZZO INDICATIVO: Freeware

Dopo quasi vent'anni che una persona scrive di videogiochi, crede di avere visto tutto e si fa certe idee, di come debba essere realizzato un gioco per poter prendere un voto alto. Si convince che gli effetti 3D siano indispen-



sabili, che le animazioni perfette siano vitali, che un po' di sana profondità sia necessaria e che una buona colonna sonora non stoni mai (ma anche no, eh! ndToSo). Poi arriva uno come Matt Thorson, programma un giochetto antidiluviano, piazza una colonna sonora volutamente approssimativa e riesce a catturare la sua attenzione per ore e ore, rendendogli impossibile smettere di giocare. An Untitled Story è questo: magnetismo allo stato puro. Uno di quei platform terribili dove indovinare il pixel è di vitale importanza (tanto ce ne sono pochi: 640x480), con un personaggio principale che sembra un uovo di gelatina e un gameplay tanto banale da risultare irresistibile, il tutto condito da un insano livello di difficoltà, proprio come ai vecchi tempi - quando i giochi non si finivano da soli. Particolare, artistico, coinvolgente e pure gratuito! Cosa vogliamo di più?

TITOLO -----
An Untitled Story
PERIODO DI PROVA -----
Illimitato
SITO -----
www.helixgamesinc.com

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

82

ASTRO AVENGER 2

■ SOFTWARE HOUSE: Sahmon Games ■ PREZZO INDICATIVO: € 13,00

Nel futuro l'umanità vorrà espandersi per tutta la galassia e bla bla bla, ma poi arrivano gli alieni e bla bla bla, e per tanto vi ritroverete ancora una volta sulla vostra



navicella spaziale solitaria, a combattere contro orde e orde di astronavi che vogliono soltanto la vostra morte. Astro Avenger 2 è uno sparattutto classico a scorrimento verticale, in cui la visione dall'alto è stata spostata di qualche grado per dare un po' di profondità. A migliorare l'aspetto del gioco c'è uno spettacolare tripudio di armi, proiettili, missili ed esplosioni che, però, non riescono a nascondere il difetto peggiore del prodotto: è bello, sì, ma davvero troppo facile!

TITOLO -----
Astro Avenger 2
PERIODO DI PROVA -----
60 minuti
SITO -----
sahmon.com/astroavenger-2.html

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

74

DREAM CHRONICLES 2

■ SOFTWARE HOUSE: Play First ■ PREZZO INDICATIVO: € 13,00

Un po' avventura grafica e molto puzzle game, questo gioco a schermo fisso ci metterà di fronte a una lunga serie di enigmi da risolvere,



facendo uso soltanto delle nostre capacità mnemoniche, di un po' di logica e di colpo d'occhio. L'aspetto grafico è davvero molto gradevole, anche se la risoluzione impiegata è bassissima e l'accompagnamento musicale new age fin troppo rilassante. Dedicato unicamente agli amanti dei casual game, questo gioco potrebbe piacere anche agli appassionati di Myst, che potrebbero dargli un'occhiata tra un'avventura grafica e l'altra.

TITOLO -----
Dream Chronicles 2
PERIODO DI PROVA -----
30 minuti
SITO -----
www.playfirst.com

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

61



FragZone

Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

Prosegue il periodo intenso per gli eventi organizzati da The Games Machine. Dopo Team Fortress 2 e Quake Wars, per il 2008 arriva la quinta edizione del torneo di America's Army. Solo che stavolta non ci limiteremo a restare tra i confini nazionali, rivolgendoci per la prima volta all'intera community europea. Come diceva Mike Buongiorno prima che lo prendessero come spalla di Fiorello, sempre più in altooooo!

COMMUNITY

MODDING - NO FORUM, LET'S PARTY!

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Quando il gioco non vale la candela, si lasciano le rogne agli altri.

In molti stanno aspettando con una certa ansia la pubblicazione di Warhammer Online e il mese di Aprile è stato foriero di numerose novità a riguardo: non solo l'annuncio dei contenuti della Collector's Edition ha portato a un ulteriore slittamento della data di pubblicazione (un giorno imprecisato dell'autunno 2008), ma ha anche visto un post, per certi versi sorprendente, di Mark Jacobs. Da che mondo e mondo, infatti, titoli di tale caratura nascono già con un sito ufficiale al seguito dotato di forum tematico, amministrato dagli sviluppatori stessi; una struttura necessaria alla soddisfazione del cliente ai limiti dell'indispensabile. Invece, a quanto pare, il buon Mark ha deciso che, almeno al momento del lancio, il gioco non avrà un forum ufficiale. Quest'evenienza, apparentemente inconcepibile, prende spunto da una serie di considerazioni tutt'altro che infondate, derivanti dalla pluriennale esperienza di Mythic nel settore dei MMORPG. Il primo assunto di base parte da un presupposto piuttosto semplice: la gestione di un forum ufficiale di un gioco di grande successo è essenzialmente un costo, in termini di infrastruttura e numero di moderatori da stipendiare, non bilanciato attivamente da nessuna voce d'entrata. Il secondo aspetto prende spunto da una considerazione d'opportunità: perché perdere il sonno nel mantenere strette regole di comportamento a causa della "poche mele marce" che inquinano i forum a dispetto della stragrande maggioranza di utenti moderati? Da questo punto di vista il ragionamento di EA Mythic non fa una grinza: meno costi, meno preoccupazioni, nessuna necessità di rispondere a tutti i costi alle lamentele, giustificate o meno, che arrivano da una base giocante potenzialmente sconfinata. L'intenzione

di Mythic è piuttosto chiara: per farsi un'idea di come stanno andando le cose è sufficiente lurkare in giro per le board di maggiore importanza e prendere il meglio delle considerazioni dei giocatori senza avere nemmeno l'obbligo di risposta. Qualcosa va storto? Iniziano flame infiniti? I moderatori si prendono qualche libertà di troppo grazie alla considerazione di cui godono all'interno della community? La risposta è semplice: "non sono affari nostri". A questo si aggiunge un altro elemento di fondamentale importanza: una community frammentata è più facile da gestire per chi mette in piedi i forum non ufficiali e, in caso di flame, tutto ricade sulle sue spalle. L'ultimo tassello del Jacobs-pensiero riguarda Dark Age of Camelot: il titolo che ha dato vita a un nuovo genere di videogiochi ebbe un ottimo successo anche senza l'attivazione di forum ufficiali, una conferma di quanto se ne possa fare volentieri a meno, influendo poco e nulla nella gestione di un prodotto complesso come un MMORPG moderno.

Siamo di fronte a un nuovo modo di concepire il supporto agli utenti? Senza dubbio, questo genere di comportamento in perfetto stile Ponzio Pilato non mancherà di causare polemiche da parte di chi vede nei forum ufficiali un filo diretto con i produttori in grado di garantire il supporto postvendita che tutti gli utenti hanno il diritto di avere. Il buonsenso, inoltre, vorrebbe che i giocatori di un titolo massivo, dovendo pagare un canone mensile, si possano porre su un piano diverso rispetto al normale pubblico "buy'n forget". Alla pubblicazione di Age of Reckoning mancano ancora parecchi mesi, chissà che Jacobs, o qualche capoccone di EA, non decida di cambiare idea...

Warhammer Online senza forum ufficiale: meglio una community senza un punto di riferimento o sviluppatori con molte più ore di sonno all'attivo?



IL POTERE LOGORA CHI NON CE L'HA



Dalla massima del senatore a vita più amato dagli italiani, alle situazioni più eclatanti che, nel mondo dei MMORPG, hanno visto moderatori e community leader approfittare della loro posizione per favorire o danneggiare svariati gruppi di giocatori, il passo è breve. Quando la competizione per

ottenere oggetti e informazioni riservate è alta, la tentazione di approfittarsene è troppo forte: la lista di forum admin di un certo livello di Eve Online (forniture di item sottobanco), Lineage 2 (aste truccate) e World of Warcraft (informazioni riservate a gilde di alto livello) è veramente lunga e in certi casi imbarazzante.

La mancanza di forum ufficiali porrebbe fine a questo problema: certo per noi giornalisti sarebbe una bella noia...

FPS – AMERICA'S ARMY TGM CUP

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Arriva la quinta edizione della Cup di America's Army targata TGM! O era la quarta?



Abbiamo organizzato talmente tante competizioni dedicate ad America's Army, che ormai non ci ricordiamo nemmeno a quale edizione siamo arrivati. Poco male, perché il quinto appuntamento con la America's Army CUP segna una svolta epocale per quanto riguarda gli eventi made in TGM. Si tratta del primo torneo di portata internazionale con la partecipazione di numerosi clan, provenienti da tutta Europa. Un traguardo importante dovuto alla dedizione di Snipershady, autore dell'evento con una doppia sezione di forum e regolamento, e che vedrà, senza dubbio, una massiccia presenza alla manifestazione.

Dopo la clamorosa esclusione dei RoA dal torneo ITA e la cocente sconfitta subita dai KilledBy contro gli InFOCS in finale, si prevede un'infuocata battaglia per poter conquistare il trono del torneo più ambito della stagione. Quest'anno però, invitando i top clan europei, non sarà certo la solita questione in famiglia per le compagini nostrane e diventare campioni della prima TGM CUP internazionale sarà un'impresa storica per il mondo di AA. Vogliamo, infatti, concludere il ciclo basato sull'attuale versione di gioco, ormai pronta per essere rimpiazzata dalla build basata sul motore di UT3, in grande stile. La formula è la solita, supercollaudata, per la TGM Cup, e al contempo alternativa rispetto ai soliti eventi nazionali. Il torneo si svolgerà a eliminazione diretta al meglio delle due partite andata e ritorno, su mappe scelte dai due contendenti. Gli scontri si giocheranno sempre tra formazioni di sei uomini per una durata di dodici round. Le mappe selezionabili sono infatti più di una trentina, escluse quelle cooperative: come al solito, il bello della TGM Cup è nella formula peculiare legata alla scelta del campo di battaglia. Oltre alla mappa preferita, i clan possono eccellere in una mezza dozzina tra quelle più papabili, ma difficilmente riusciranno a coprire con la loro skill tutti gli scenari a disposizione. L'eliminazione a sorpresa è sempre dietro l'angolo, quindi...

Le iscrizioni inizieranno lunedì 5 maggio (ma su TGMOnline.it annunceremo l'evento con largo anticipo per permettere a tutti, stranieri e non, di preiscriversi con calma sul forum) per concludersi venerdì 9 maggio: durante il fine settimana successivo, verranno compilati i tabelloni con l'ammissione di tutti i clan che non annoverano tra le proprie fila giocatori inseriti nelle liste di proscrizione per cheating reiterato. L'inizio delle ostilità è previsto quindi per lunedì 12 maggio e si protrarranno, speriamo senza intoppi di sorta, per tutti i restanti mesi di maggio e giugno: in bocca al lupo a tutti!

IL POTERE LOGORA CHI NON CE L'HA

Gentili signori, questa volta i premi in palio sono davvero di gran lusso. La squadra che si classificherà al primo posto, infatti, riceverà una favolosa scheda video Zotac GeForce 9600GT 512DD3 (naturalmente ognuno dei 6 componenti della squadra andrà una scheda...). Un prodotto in grado di far girare tranquillamente al massimo del dettaglio tutti i giochi usciti fin'oggi!



Oltre a nVidia e Zotac, abbiamo un altro euro sponsor! Openserver (<http://www.openservers.it>), è uno

dei migliori game service provider italiani che, oltre a offrire un servizio di server in Germania e in Italia, garantisce anche un portale in lingua inglese e supporto tecnico specializzato, sempre in doppia lingua. Ai primi classificati, infatti, andranno, oltre alle sei splendide Zotac 9600, anche sei mesi di utilizzo di un Openserver: ai secondi lo stesso premio per tre mesi, mentre ai terzi classificati andrà l'utilizzo di un server Teamspeak, hostato da Openserver, per la durata di sei mesi.

In bocca al lupo a tutti!

Avete già pensato su quali mappe giocherete? Scegliete con molta attenzione perché i vostri avversari faranno altrettanto...



Gli scontri in urbano sono sempre un bel terno al lotto: la bonifica degli edifici è un'operazione non troppo apprezzata dalla maggioranza dei giocatori.



EVENTI - TGM TEAM FORTRESS 2 CUP

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Si è conclusa la prima coppa Made in TGM dedicata allo sparattutto più demenziale di sempre!

Lo ammettiamo candidamente: Team Fortress 2 è un titolo multi-player troppo bello per non organizzare un evento multiplayer con i controfocochi. Ecco perché, non appena si è assestata la community, abbiamo contattato quei bravi ragazzi dell'Associazione Sportiva Cry nella persona di Lazarus e Jackkk, che si sono preoccupati di gestire l'evento con grande puntualità. La formula è stata ben concepita fin dall'inizio e non ci sono stati problemi di sorta nel momento in cui il regolamento definitivo è stato pubblicato, se non alcuni piccoli aggiustamenti legati alla pubblicazione delle nuove patch da parte di Valve. La competizione si è quindi svolta sulle mappe di Dustbowl, Well e Granary oltre che su 2Forts: le prime tre mappe sono state scelte in base alla grande richiesta della community, che ha preferito mostrare la propria skill anche sullo scenario Conquest e non solo nella rinomata Capture The Flag.

Il torneo si è svolto senza particolari intoppi (a parte il solito cheater sgamato al volo ed espulso con ignominia dall'evento) secondo la formula della double elimination, con partite tiratissime e di grande effetto, a

dimostrazione dell'ottimo livello tecnico acquisito dai clan italiani riversatisi sui server di TF2 dopo varie esperienze con altri titoli Valve. Dopo quasi un mese di combattimenti accesi, si sono messi in evidenza i clan già noti al momento dell'iscrizione (IRA-Gordi a parte, ritirati a metà manifestazione a causa del cheater di cui sopra), con eC4, NIGGA, e gRs.Gold chiamati a giocarsi le prime tre posizioni dell'evento. I Nigga sono infatti arrivati in finale direttamente come vincitori della selezione Winner Bracket, mentre eC4 e gRs.gold si sarebbero dovuti scontrare in semifinale arrivando dalla parte bassa del tabellone: proprio la semifinale della loser bracket è stata piuttosto contestata in quanto gli ultimi hanno preferito non presentarsi a causa della defezione di due loro giocatori di primo piano.

In finale si sono così trovati gli eC4 e i NIGGA, battuti a sorpresa dai primi con un secco 5 a 2 su 2Forts, ribaltando le previsioni della vigilia. Nel complesso i match tra i dodici clan partecipanti sono stati tutti giocati al massimo della sportività e, soprattutto, a un livello tecnico molto alto; un ottimo viatico per una futura seconda edizione di questo evento!

Uno scatto dei Nigga poco prima dell'inizio di un round della finalissima: la combinazione medico/grosso è stata una costante di tutte le partite disputate.



Le spie si sono date parecchio da fare per scardinare le difese avversarie.



PREMI DA ASCOLTARE



È stata dura ma alla fine ce l'hanno fatta: dopo una serie di lunghe battaglie il clan vincitore della competizione, Ec4, potrà finalmente godersi la propria musica preferita grazie alla qualità di questo splendido kit musicale Audio 480, offerto dallo sponsor della manifestazione, Plantronics. La particolare conformazione di questi auricolari, assieme alla possibilità di scegliere i cuscinetti che meglio si adattano al proprio padiglione auricolare, fanno sì che grazie alle Audio 480 si riesca a isolarsi completamente e lasciare quindi il casino delle LAN Party alle nostre spalle. Le Audio 480 sono inoltre dotate di microfono a cancellazione di rumore con tecnologia WindSmart e asta telescopica. Nemmeno i Nigga, secondi classificati si possono lamentare: di pregio è infatti anche il secondo premio messo in palio sempre da Plantronics, ovvero una splendida cuffia dotata di microfono con cancellazione del rumore di fondo che non mancherà di far loro compagnia durante le prossime clanwar. Buon

ultimi abbiamo anche i gRs.gold, che nonostante il terzo posto a tavolino si vedranno recapitare a casa una selezione di giochi di ultima uscita preparata dal nostro instancabile Raffo. E non stiamo parlando di Marine Sharpshooter 3...

EVENTI - TGM TEAM FORTRESS 2 CUP

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@sprea.it)
Paolo "Mascalzone" Lumia mascalzonelatino@gmail.com

Stiamo finalmente uscendo dal periodo di calma piatta postnatalizio: a condurre la via della beta pensano un MMO spaziale e un più classico RTS contaminato da elementi massivi, che oggi vanno tanto di moda. Aspettando l'open beta di Warhammer e il lancio di Age of Conan, un viatico di tutto rispetto, no?

INFINITY UNIVERSE

In molti pensano, giustamente peraltro, che il vero erede di Elite in versione massiva sia già nato e viva nella grande rete sotto forma dell'ottimo MMO Eve Online. A quanto pare, in un futuro non troppo lontano, il titolo CCP potrebbe fare i conti con un concorrente tutt'altro che malleabile, dal nome quanto mai azzeccato. Si tratta di Infinity, un MMO spaziale che mette i giocatori alle prese con un mondo persistente sconfinato, nel senso letterale di questo termine. In pratica, l'universo di gioco, inteso come galassia, viene creato con un sistema di generazione procedurale molto simile a quello visto in Elite per Commodore 64. In quel caso, non occorre dare una rappresentazione grafica del mondo di gioco (era tutto a vettori): Infinity invece, punta a riproporre gli elementi di base del capolavoro realizzato da Braben e Bell, saltando a piè pari molti aspetti tipici dei MMORPG: niente classi, skill, razze da scegliere, a far la differenza solo l'abilità del giocatore nel pilotare le navi, nel commercio e nelle gestione delle risorse. E poi, ovviamente, tanto, ma proprio tanto combattimento spaziale. Questo, a patto di trovare qualcuno con cui scontrarsi, in quanto l'universo di gioco conta oltre cento miliardi di stelle, generate algoritmicamente. Sarà pure affascinante in termini di esplorazione e raccolta delle risorse, ma è anche terribilmente dispersivo, almeno per quanto riguardava la fase beta cui abbiamo partecipato. Restando nei pressi delle aree maggiormente popolate, è stato possibile testare con mano il sistema di combattimento basato sul pieno controllo della propria navetta, intesa come motori e propulsione, piuttosto che con un semplice sistema punta e clicca come quello visto in Eve Online, concentrato quasi essenzialmente sull'uso di armi e relative contromisure. Un ritorno tanto gradito al passato da far venire la voglia a molti appassionati di tirare fuori le cloche di volo per pilotare la navetta alla vecchia maniera. Nonostante questa concessione alla skill del giocatore, il vero fascino di Infinity risiede nella struttura di un prodotto potenzialmente infinito (anche per lo storyboard che c'è dietro, ovvero la ricerca della terra per evitare l'estinzione della razza umana): mettersi a commerciare tra i vari pianeti e basi spaziali senza perdersi tra gli angoli più remoti della galassia deve molto del suo fascino alla presenza di un numero sufficiente di giocatori umani, un traguardo che auguriamo di raggiungere a questo piccolo, ma determinato, studio di sviluppo.

MODALITÀ -----
Open
STATUS -----
Attiva
SITO -----
www.infinity-universe.com
USCITA -----
2009

DREAMLORDS

La software house svedese Lockpick Entertainment ha finalmente avviato la closed beta di questo MMORPG gratuito, aprendo i server di gioco, con tanto di contest dedicato agli abbonati di FilePlanet, sebbene a breve dovrebbero rendersi disponibili possibilità di accesso meno esclusive. Sfruttando il loro ritorno come una questione di "Lore", i developer hanno denominato "The Reawakening" quest'attesa campagna di testing, visto che il gioco era finito nel dimenticatoio praticamente poco dopo l'E3 del 2006, in occasione del quale era stato presentato, rimanendo a lungo inattivo e senza ulteriori aggiornamenti. Alla prima esperienza nei giochi di massa, Lockpick ha dunque curiosamente associato tali problemi di sviluppo, alle novità svelate di recente. Il risveglio si riferisce infatti sia alla storia che fa da background, sia alle feature del titolo: dopo il disastro cosmico che ha sancito la fine della società moderna, i malvagi Cynos hanno addormentato il mondo per ricostruirne le fondamenta solo a proprio beneficio. Nel frattempo i Dreamlord, cioè i player, entità spirituali guidate dalla ricerca di una nuova prosperità, si sono risvegliati per fargliela pagare. In supporto alla storia non mancano spavalde caratteristiche di gioco: tre razze previste, equip personalizzato e largamente upgradable, fruibilità immediata, nonostante un gameplay decisamente immersivo.

Il titolo gioca infatti le sue carte migliori miscelando la tipica progressione RPG del personaggio con un sistema di combattimento impostato sulle meccaniche di gioco degli strategici in tempo reale, assumendone, inoltre, le caratteristiche tattiche. Sostanzialmente un RTS online con l'addizionale, rispetto al solito pacchetto, delle caratteristiche offerte da un mondo persistente: vaste esplorazioni, quest e guerre di conquista di ampio respiro. La cooperazione tra giocatori sarà quindi elemento portante! Se è quello che cercate, e l'ambientazione a metà tra il fantasy e il medievale vi ispira, non vi resta che andare sul sito ufficiale e sperare di ottenere un invito per la beta...

MODALITÀ -----
Closed Beta
STATUS -----
Attiva
SITO -----
www.dreamlords.com/
USCITA -----
2008



MASSIVE NEWS

A cura di Davide Comunello (davidecomunello@sprea.it)

In molti pensavano che sarebbe successo, ma alla fine di marzo la sensazione e il timore sono diventati realtà: Warhammer Online è stato rimandato ad autunno 2008. La comunicazione ufficiale non fissa un giorno specifico, ma si preoccupa comunque di spiegare i perché del rinvio attraverso le parole di Mark Jacobs sul sito di Warhammer Alliance: "Siamo solo preparati a dire che il gioco verrà lanciato in autunno. Data l'alta competitività dell'industria dei MMO, pensiamo che al momento sia meglio non annunciare una data". Insomma: per ora, è ancora nebbia su quando sarà possibile mettere le mani su una scatola. Jacobs ritiene comunque che il ritardo non sarà in grado di cambiare assolutamente nulla nella pianificazione delle uscite: WAR dovrebbe uscire contemporaneamente in Europa e negli Stati Uniti. Sul fronte Beta, invece, l'uomo Mythic ritiene che "stia andando piuttosto bene: stiamo ottenendo tonnellate di grandi feedback e nel complesso siamo abbastanza soddisfatti della progressione del gioco. Data la complicata natura dei MMO, e il fatto che WAR sia un gioco PvE sia RvR, lanciarlo in maniera corretta è la cosa più importante per il suo successo". Alcuni, però, notano che lo sviluppo sta andando per le lunghe: di fatto, in autunno, saranno già tre gli anni di gestazione: Per Jacobs si tratta di un "ciclo inferiore rispetto alla maggior parte degli altri MMORPG". E infatti, ecco gli esempi: "L'unico MMORPG di successo che sia stato mai sviluppato in meno di due anni è Dark Age of Camelot e non ho notizia di un altro titolo che sia stato sviluppato in meno di due anni (Asheron's Call, EverQuest, EverQuest2, WoW, Ultima Online). WoW ha provato che un sacco di tempo extra, più rifiniture, idee intelligenti e game design sono la chiave del successo". Speriamo che l'ispirazione non si faccia particolarmente sentire. Insomma, niente fretta, facciamo le cose per bene, soprattutto sul fronte delle rifiniture... Jacobs lo chiama "polishing": animazioni, bilanciamento RvR, interfaccia grafica e via discorrendo. "Durante l'ultima fase di Beta stava diventando evidente che mentre avremmo potuto completare il gioco entro la fine del secondo quadrimestre 2008, non avremmo avuto la possibilità di rifinire il gioco come avremmo voluto". Intanto, con un tempismo che si fa beffe di chi verrà lasciato a salivare ancora a lungo, Mythic ha anche annunciato i dettagli della Collector's Edition, della quale avrete già letto nel corposo reportage che trova spazio qualche pagina più indietro. Io mi limiterò a parlare della graphic novel commissionata esclusivamente per questa edizione e che si chiamerà "Warhammer Online: Prelude to WAR": un'opera full color da 128 pagine, scritta da Graham McNeill e illustrata da Chad Hardin, Joe Abraham, Rahsan Ekedal, Tony Parker e Kevin Hopgood. I capitoli sono sei e conducono fino alla narrazione di Age of Reckoning: tra i protagonisti troviamo i già citati Grumlok, Gazbag e il guerriero del Caos Tchar'zanek. Chiusa l'imponente parentesi di WAR, passiamo ora a

[WAR] Altro slittamento per il titolo Mythic: se tutto va liscio, l'appuntamento sarà per il prossimo autunno.

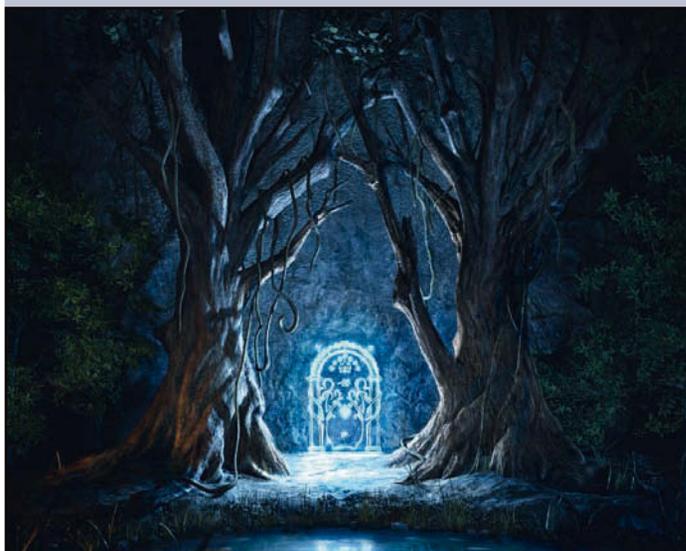


City of Heroes, perché è tornata a parlare Melissa Bianco, altresì nota come War Witch e progettista dei livelli del MMORPG a sfondo "eroico". Con uno sforzo parimenti "super", Bianco si è messa infatti al lavoro su Hollows, una delle zone che andrà incontro a una profonda revisione. Come prima cosa, Bianco ha "spazzato via i nemici di Hollows, per ripartire di punto in bianco". A Cherry Hills, la prima regione che i giocatori trovano quando accedono alla zona attraverso Atlas Park, sono stati riformulati tutti i repop, rendendoli più simili a quelli della zona City e non più a quelli di Hazard: il cambiamento fa sì che gli avversari siano pensati per gruppi da 1 a 3 giocatori, di livello tra 5 e 7. Sul fronte delle tipologie, ad Outcast e Troll sono stati aggiunti Skull, Heliion e Lost, più unità alleate della polizia di Paragon City. Altre zone che sono andate incontro a opportuni e utili cambiamenti sono poi Four Seasons, Red River, Eastgate Park, Grendel'Gulch ed Eastgate Heights. Bianco ha poi provveduto a modificare anche le missioni (pure quelle ripetibili), nel tentativo di accontentare chi si è sinora lamentato: "Ho sempre creduto che Hollows avesse delle potenzialità, il problema era che non venivano sfruttate. Ora Hollows è una zona più ibrida (alcuni nemici sono "cittadini", altri pericolosi): sarà molto più ospitale, con lo stesso stile di gioco di settori

[City of Heroes] Grandi cambiamenti nella zona di Hollows: Melissa Bianco, level designer, ha rimescolato le carte per renderla più appetibile.



[LotRO] Nuova espansione in arrivo per l'ottimo lavoro Turbine: le Miniere di Moria saranno esplorabili dal prossimo autunno.



[Requiem] Il cruento *Bloodymare* si sta avvicinando alla pubblicazione: il MMORPG è il primo horror dedicato a un pubblico adulto.



come *Striga* e *Faultline*". E se per *City of Heroes* arriva dunque una ventata di aria fresca che potrà senza dubbio dare un po' di fiato al gioco, le novità per *Lord of the Rings Online* sono ancora più consistenti: *Turbine* e *Codemasters*, infatti, hanno annunciato che il prossimo autunno vedrà la luce il secondo volume del MMORPG, di fatto l'espansione *Mines of Moria*. L'add-on, che sarà commercializzato nei negozi, darà la possibilità di esplorare le note "città sotterranee dei nani, di affrontare i *Watcher* e di prendere parte alla faticosa liberazione dei *Durin's Bane* e molto altro". "Le miniere di *Moria* sono una delle ambientazioni più epiche della narrativa fantasy – ha detto *Jim Crowley*, presidente e AD di *Turbine* – stiamo inserendo numerosi nuovi contenuti, immensi spazi e caratteristiche uniche, come elementi di avanzamento relativi a *gameplay* e *interazione sociale*". *Mines of Moria* includerà 6 nuovi libri, mentre i personaggi potranno raggiungere il livello 60 con nuove virtù e abilità. Verrà ampliato anche il sistema di *craft*, mentre saranno due le classi introdotte: i *Run-keeper* e i *Warden*. Approfondimenti e minigame su www.unlocktheminsofmoria.com. Passiamo ora a *Tabula Rasa*, il lavoro sci-fi di *Richard "mister Lord British" Garriott*. Il papà di *Ultima*, tramite il sito

[Rohan] Da poco tradotto in Inglese, *Rohan* sembra destinato a un buon successo nel mercato dei MMORPG free to play.



ufficiale, ha annunciato l'arrivo di una nuova razza, chiamata "The Skittering Hybrid": un simpatico animaletto in un corpo quasi umano, "assolutamente inutile" sul campo di battaglia. E a dire il vero, anche un po' molesto per i soldati, essendo per comportamento simile a un cane domestico. Ovviamente, altro non poteva essere che una facezia da primo aprile. Passando a cose molto più serie, invece, da notare l'avanzata di *Requiem: Bloodymare* (www.playrequiem.com), gioco horror e "mature rated" di cui vi abbiamo parlato nello scorso numero. Quando leggerete queste righe, se non ci saranno stati intoppi, la *Closed Beta* dovrebbe essere terminata, lasciando lo spazio alla *Open*: l'ambientazione gore e il particolare sistema potrebbero interessare più di qualche maggiorenne.

Chiudiamo le *Massive News* di questo mese con una segnalazione: si tratta di *Rohan Online* (www.playrohan.com), un MMORPG free to play attualmente al vaglio della seconda tornata di *Closed Beta Testing*. Il look è sicuramente adatto ai gusti orientali, ma il consiglio è quello di tenerlo d'occhio e dargli una chance in futuro. Sul fronte del free to play, potrebbe essere una grande sorpresa.

IL MMORPG DEL MESE: AIR RIVALS

Uno shooter ambientato nello spazio, tutto orientato all'azione ma immerso nella vastità del multiplayer "massivo": è *Air Rivals* (www.airrivals.net), titolo free to play in cui i giocatori pilotano navi da combattimento tutte da potenziare e migliorare. Garantito il controllo totale dei velivoli, piuttosto interessanti, mentre il *gameplay* promette di essere un ottimo ibrido tra le "basi" e i meccanismi del gioco di ruolo e la velocità degli FPS. Le batta-

glie possono andare dall'uno contro uno fino alle "brigade battle": scontri campali, ovviamente, tra nazioni diverse. Un sistema di comunicazione vocale integrato e un "leader system" intrigante e applicato a ogni nazione fanno di *Air Rivals* un titolo da prendere in considerazione per chi vuole affrontare un MMOG più immediato. Attualmente siamo in *Open Beta*: sul sito si può dunque scaricare il client senza alcun problema.



RTS – EUROPE IN RUINS

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Relic sta pensando di portare Company of Heroes in Cina: all'Europa hanno pensato alcuni modder molto intraprendenti.

Quello dei MMO militari è un settore ancora in fase di sperimentazione: nonostante siano solo voci quelle relative alla produzione di titoli massivi che possano coinvolgere il giocatore in un'esperienza in prima persona sul campo di battaglia, qualcosa si sta muovendo anche per quanto riguarda la strategia in tempo reale. Stiamo parlando di Europe in Ruins, un mod per Company of Heroes e la sua espansione Opposing Fronts, che catapulta l'esperienza di gioco in un contesto persistente in modo molto efficace. Per usufruirne, il giocatore deve creare un account sul sito ufficiale e scegliere da quale parte stare tra Asse e Alleati adottando in modo definitivo una dottrina tra quelle utilizzabili nel gioco. Una volta scaricato e installato, si può gareggiare dal sito partecipando a una delle battaglie proposte contro uno o più avversari in carne e ossa. Le partite sono organizzate in uno scenario modificato (con il mod è presente anche un mappack e uno skin pack) e preparate per essere giocate in un contesto di attacco/difesa: i difensori hanno qualche minuto per prepararsi e cercare di resistere all'avanzata nemica. Gli attaccanti, dal canto loro, non possono assaltare le posizioni avversarie con tutta la potenza di fuoco di cui dispongono ma devono vincere amministrando con ocularità le truppe utilizzabili per espugnare l'area nemica entro un dato tempo limite. Una volta concluso il match, il mod invia al server centrale i dati fondamentali della partita con unità distrutte, edifici costruiti e fazione vincitrice per aggiornare la mappa strategica dell'Europa con l'avanzata di una fazione e la ritirata di un'altra. Gli scontri non valgono solo ai fini della guerra su scala globale: fare bene permette al giocatore di ottenere maggiori fondi da investire nei propri plotoni preconfezionati, anche se questo vantaggio, molto spesso, non sbilancia eccessivamente la difficoltà di gioco. Questo sistema ricrea le dinamiche di un conflitto su vasta scala giocato da migliaia di comandanti in continua evoluzione e bisogna ammettere che si tratta di un modo geniale per rivivere in modo persistente i "fasti" della Seconda Guerra Mondiale. Se possedete una copia di Company of Heroes o dell'espansione installatelo ORA: è un ordine, non un consiglio.



TITOLO -----
Back to The Future Hill Valley
GIOCO -----
Company of Heroes: Opposing Fronts
SITO -----
<http://www.europeinruins.com/>

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

97



FPS – BALLMEN

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

La prima volta che ho scaricato e provato Ballmen ho avuto la netta sensazione di trovarmi di fronte a un mix tra Tron e Prey in versione multigiocatore: il primo titolo deriva dal fatto che l'area di gioco ricorda molto fortemente l'atmosfera minimale dell'FPS Disney con superfici lisce e sfondi neri "tendenti all'infinito". A questo aggiungiamo il fatto che è possibile camminare sui muri sparando a tutti i nemici che capitano a tiro (ovvero altri giocatori umani nella stessa situazione) e capire perché Ballmen merita una piccola citazione all'interno del nostro angolo dedicato ai mod. Nonostante l'arma impugnabile sia una sola, è possibile caricare diversi tipi di munizioni che spaziano dai classici razzi ai chiodi per dare quel tocco di Quake a un gioco facile da prendere in mano, ma anche molto difficile da portare ai massimi livelli. Se in casa avete una copia di Half-Life 2 e vi piacciono le atmosfere minimali associate al gameplay competitivo, dategli un'occhiata.



TITOLO -----
Ballmen
GIOCO -----
HALF-LIFE 2
SITO -----
<http://www.bmenmod.com/>

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

82

RTS – BLACK HAWK DOWN

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Non c'è dubbio: il film Black Hawk Down e i suoi scontri urbani hanno suggestionato molti appassionati di guerra moderna a tutti i livelli. Per questo motivo i mod omonimi non si contano e anche World in Conflict propone un'interessante variazione sul tema con questo pacchetto fresco di pubblicazione. Si tratta di un mod che varia le potenzialità offensive e difensive delle forze aeree di World in Conflict, aggiungendo non solo due mitragliere ai lati della fusoliera dei BH presenti nel gioco, ma permettendo ai giocatori di chiamare in azione le cannoniere volanti C-130 Spectre e persino nuove truppe speciali aviotrasportate, con possibilità di effettuare inserimenti immediati in ogni punto dello scenario. Un mod molto carino che sposta notevolmente gli equilibri del gioco: provatelo in singleplayer prima di gettarvi nella mischia in multigiocatore o potreste trovarvi a correre come matti per le città presenti nel gioco cercando di salvare le chiappe ai piloti abbattuti.



TITOLO -----
Black Hawk Down
GIOCO -----
World in Conflict
SITO -----
<http://blackhawkdown.frq.com/>

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

78

MOD – MAKE SOMETHING UNREAL

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Torna il contest preferito da tutti gli smanettoni che si rispettino (e i modder di talento in cerca di un contratto)!

Ci risiamo gente: a quasi tre anni di distanza dalla chiusura del primo Make Something Unreal Contest, Epic Games ha smesso di lamentarsi a proposito della presunta crisi del mercato dei videogiochi per PC, coinvolgendo Intel e nVidia in una nuova edizione del contest per eccellenza dedicato al modding. Trattandosi di un evento organizzato dalla casa di Mark Rein, non ci sono dubbi sul fatto che lo strumento da utilizzare per realizzare i mod in lizza sarebbe stato l'Unreal Engine 3. I titoli su cui basarsi non mancano di certo: Unreal Tournament 3, Gears of War, Rainbow Six Vegas, BioShock, Frontlines, Medal of Honor Airborne (in arrivo ci sono Mass Effect, Gears of War 2, Aliens Colonial Marines e molti altri) sono disponibili per essere vivisezionati dalle mani più o meno esperte di chi ha una minima idea di come addomesticare funzioni di HDR, per-pixel lighting e luci dinamiche. Il contest durerà per tutto il 2008 e buona parte del 2009: è molto probabile che durante lo svolgimento della manifestazione Epic metterà a disposizione dei partecipanti anche la versione 3.2 dell'engine, su cui fra l'altro si sta realizzando Gears of War 2. Le novità saranno numerose: la possibilità di includere nelle mappe di gioco molte più entità (leggasi nemici), una fisica avanzata, IA ed effetti d'ombra migliori, per non parlare della possibilità di devastare gli ambienti grazie a un calcolo più elaborato della resistenza delle strutture. Tornando al contest vero e proprio, Epic ha pensato di suddividerlo in quattro fasi: un sistema adatto a scremare l'elevato numero di concorrenti che si batteranno per una fetta del consistente montepremi. Nelle prime fasi, verranno premiate tutte le categorie in cui non è necessario presentare una modification completa ma soltanto parti di essa: migliore modello, migliore arma, migliore studio tecnico faranno da antipasto al gran finale che vedrà la premiazione dei migliori mod completi. Quest'anno, la vittoria non sarà limitata solo al pagamento in denaro, ma anche alla possibilità di utilizzare una licenza completa per la realizzazione di un prodotto commerciale, cosa che permetterà agli autori del mod di sviluppare la versione finale della propria opera e piazzarla nelle mani del publisher miglior offerente.

Se avete da tempo posto le basi per un mod di qualità per uno dei titoli accennati poco sopra, o vi state scervellando su una total conversion originale, è giunto il momento di tirare fuori tutto il talento di cui disponete, dirigendovi immediatamente presso il sito ufficiale dell'evento (www.makesomethingunreal.com).

Buona fortuna!



LE CATEGORIE

Volete partecipare anche voi ma non sapete esattamente in quale categoria gareggiare? Ecco una lista completa di tutte le competizioni: per maggiori informazioni su fasi e dettagli relativi alle modalità di partecipazione non vi resta che fare un salto sul sito ufficiale www.makesomethingunreal.com!

- MIGLIOR MUTATOR**
- MIGLIORE MODALITÀ DI GIOCO**
- MIGLIOR TOOL DI SVILUPPO**
- MIGLIORE ARMA INEDITA**
- MIGLIOR PERSONAGGIO INEDITO**
- MIGLIOR LIVELLO CAPTURE THE FLAG**
- MIGLIOR LIVELLO WARFARE**
- MIGLIOR LIVELLO DEATHMATCH**
- MIGLIOR USO DELLA FISICA**
- MIGLIOR VEICOLO INEDITO**
- MIGLIOR MOD**
- MIGLIOR MACHINIMA**
- MIGLIOR GRAFICA (ARTISTICA)**
- MIGLIOR SET DI ARMI INEDITE**
- MIGLIOR MOD FPS**
- MIGLIOR MOD NON-FPS**
- MIGLIOR LIVELLO PER UN MOD**
- MIGLIOR STUDIO ARTISTICO PER UN MOD**
- MIGLIOR SET DI VEICOLI INEDITI**



Hardware

L'arrivo delle nuove GeForce 9800 sconvolge i prezzi delle schede video di fascia alta senza, però, introdurre alcuna novità sul fronte delle tecnologie. In compenso, ne approfittiamo per stravolgere il "comparto memorie" del nostro PC Ideale...

I NOSTRI BENCHMARK

Ogni scheda video viene valutata lanciando tre giochi di riferimento scelti dalla redazione e rilevando quante immagini al secondo riescano a produrre a diverse risoluzioni, con e senza filtri, al livello massimo di dettaglio. Il valore del TGM Mark 07 tiene principalmente conto delle risoluzioni verticali a cui la media dei giochi mantiene un livello minimo di fluidità, pari a 45 fps, a cui vengono sommati i frame prodotti alle risoluzioni di riferimento (800x600 e 1280x1024 per le schede video economiche, 1024x768 e 1600x1200 per le altre fasce di mercato). TGM Mark 07 tiene conto del prezzo, della qualità visiva e delle prestazioni, scostandosi in maniera netta e decisa dalla maggior parte dei benchmark tradizionali. I nostri test, salvo in casi specifici,

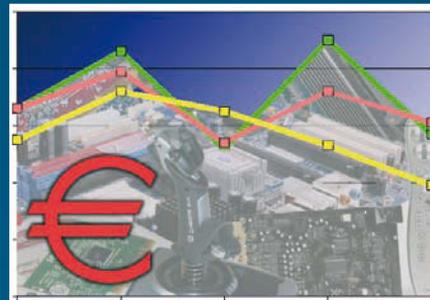


sono condotti su due "testbed" gentilmente forniti da MSI con processore Athlon64 X2 5200+, basati su schede madri

MSI N9N SLI Platinum e K9A Platinum, con 2 GB di memoria RAM DDR2/1066 OCZ, di un disco SATA-II Seagate da 160 GB, su cui è installato Windows Vista Ultimate (DirectX 10). Driver Catalyst e Forceware aggiornati. Nelle recensioni delle schede video, le risoluzioni contrassegnate con HQ indicano l'attivazione dei filtri anisotropico 16x e antialiasing 8x. In caso di impossibilità a effettuare un test a una risoluzione, viene impiegato un gioco di riserva. Prezzi rilevati on line o comunicati da terzi, puramente indicativi. Ecco, comunque, i giochi di riferimento:



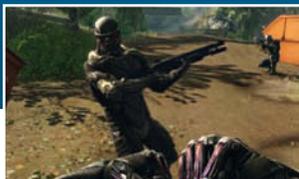
IL BORSINO DELL'HARDWARE



The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affarini del mese!

DIRECTX10: CRYSIS v1.1

Il primo vero gioco "next gen" per PC finalmente è arrivato. Al massimo del dettaglio grafico offre un'esperienza visiva assolutamente senza precedenti, ma al costo di prestazioni claudicanti anche con le schede video più costose. Il benchmark ideale per mettere davvero sotto torchio tutte le architetture più moderne. **RISERVE:** Company Of Heroes 1.71 e Lost Planet



DIRECTX9: F.E.A.R. v1.8

F.E.A.R. è uno dei giochi DX9 più esigenti degli ultimi due anni, e resta indubbiamente un buon banco di prova e un termine di paragone per tutti i giochi realizzati con le vecchie librerie grafiche di Windows 2000 e XP. Presenta inoltre un ottimo grado di compatibilità con tutti i meccanismi di AF e AA. Le soft-shadow sono però disattivate. **RISERVE:** Chaos Theory e Serious Sam II



OPENGL: PREY v1.2

Prey è indubbiamente il gioco che sa sfruttare meglio il motore grafico di Doom 3. Dotato di una buona velocità, ma più pesante del suo "progenitore", si presenta come un benchmark ideale soprattutto per le schede di fascia media. Gira su Vista senza problemi e questo è indubbiamente un buon motivo per mantenerlo. **RISERVE:** Quake 4 e Doom 3



NEWS IN BREVE

ASETEK RAFFREDDA I BOLLORI DELLE 9800

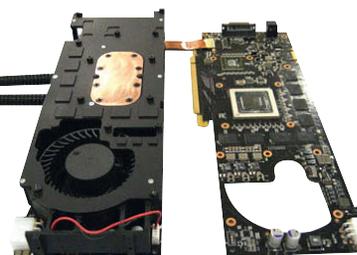
Come potete leggere nella nostra recensione questo mese, le schede video GeForce 9800 GX2 sono davvero potentissime, ma tendono a scaldarsi notevolmente. Asetek ha pensato a una soluzione ibrida ad aria e liquido con cui è possibile diminuire del 25% circa il calore prodotto dalla scheda. La soluzione sarà però disponibile solo nel mercato OEM (ai produttori di schede video, insomma).

SEMPRE PIÙ PICCOLI

IBM Corporation e Chartered Semiconductor Manufacturing, dopo aver sviluppato con successo i processi produttivi a 90nm, 65nm, 45nm e 32nm, hanno deciso di collaborare ancora, al fine di sviluppare anche nuove tecnologie di produzione CMOS (complementary metal-oxide semiconductor) a 22 nanometri. I transistor sono destinati a diventare sempre più piccoli, e i processori sempre più potenti ed economici.

ABIT TORNA A FARE SCHEDE VIDEO?

Secondo alcune voci di corridoio che si rincorrono tra gli addetti ai lavori, la taiwanese Abit sarebbe intenzionata a fare un clamoroso ritorno nel settore delle schede video, dopo averlo abbandonato con una certa mestizia un paio di anni or sono. La nuova Abit, frutto della recente fusione con USI, starebbe per commercializzare dei modelli basati sui più recenti processori grafici Nvidia.



=	mon	DELL ULTRASHARP 3008 WFP	€ 1.918
▼	cpu	INTEL CORE 2 EXTREME QX9770	€ 1.199
E	vid	GEFORCE 9800 GX2	€ 510
▼	mon	SAMSUNG SYNCMASTER 245B-MM	€ 410
▼	vid	RADEON HD3870 X2	€ 320
E	vid	GEFORCE 9800 GTX	€ 289
=	scm	MSI X48 PLATINUM	€ 253
E	cpu	INTEL CORE2 DUO E8500	€ 250
▼	vid	NVIDIA GEFORCE 8800 GTS 512 MB	€ 235
=	mon	SAMSUNG - 19" lcd SM920NW wide	€ 189
▼	cpu	INTEL CORE 2 QUAD Q6600	€ 179
▼	vid	NVIDIA GEFORCE 8800 GT 512 MB	€ 175
▼	cpu	AMD PHENOM 9600	€ 170
▼	cpu	AMD PHENOM 9500	€ 155
▼	vid	RADEON HD 3870 512 MB GDDR4	€ 155
E	cpu	INTEL CORE2 DUO E8200	€ 155
E	vid	NVIDIA GEFORCE 9600 GT	€ 149
▼	cpu	AMD ATHLON64 X2 6400+	€ 129
▼	vid	RADEON HD 3850 256 MB	€ 99
▼	mem	OCZ REAPER PC2-8500 2x1GB	€ 70

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

L'arrivo delle nuove schede video GeForce 9800 di Nvidia ha scombuscolato un po' tutti i prezzi di listino, tagliando fuori alcuni gloriosi modelli come le GeForce 8800 GTX. Queste schede, ancora incredibilmente attuali e in parecchie occasioni più potenti perfino delle nuove 9800 GTX, sono ormai fuori produzione e si possono portare via per 250-270 euro. Il nostro suggerimento, dunque, è quello di non lasciarsele scappare. Ma anche l'arrivo dei nuovi processori Core2 Duo E8x00 di Intel ha lasciato il segno: sempre più a picco i prezzi dei Phenom, che ormai occupano una fascia prossima a quella più economica nonostante la loro natura quad-core, mentre si difendono tutte le altre tecnologie.

IL PC IDEALE

In questa pagina vi consigliamo agli acquisti dei componenti per il vostro PC ideale, suddivisi per tre fasce di prezzo: alta, media ed economica.

PROCESSORE



INTEL CORE2 EXTREME QX9770 € 1.199

Un mostro di inaudita potenza, questa CPU quad core funziona a una frequenza di clock di 3,2 GHz, supera qualsiasi altro processore. Coppie di QX9775 a parte...

INTEL CORE2 DUO E8400 € 180

Perfetta summa del rapporto tra prezzo e prestazioni, questo processore dual core da 3 GHz è davvero ottimale con i videogiochi. E si overclocka che è un piacere!

AMD PHENOM 9500 € 155

La piattaforma Spider, nel suo complesso, può funzionare egregiamente in un PC economico ma potente. E il Phenom, anche se di per sé non è il massimo, fa la sua figura.

SCHEDA MADRE



ASUS STRIKER II 790i ULTRA SLI € 319

Il nuovo chipset Nforce 790i consente di usare fino a tre schede video GeForce 8800/9800 GTX in SLI, oppure due fiammanti 9800 GX2 in quad-SLI.

GIGABYTE X38-DS4 € 159

Una scheda madre perfetta per un sistema da gioco facilmente espandibile: volendo, può ospitare due schede video ATI in modalità crossfire, anche due HD3870 x2.

SAPPHIRE PURE MATX-780G € 70

Basata sul chipset economico AMD 780G, questa scheda madre di piccolo formato può accettare una sola scheda video. Ma d'altronde è un PC economico...

SCHEDA VIDEO



2x GEFORCE 9800 GX2 € 1.020

Due schede video che fanno il lavoro di quattro, visto che montano due GPU a testa. Volendo, si può risparmiare qualcosa con tre 8800/9800 GTX.

2x RADEON HD3850 512 MB € 240

Due schede del genere, messe in crossfire, possono dare parecchio filo da torcere anche ai modelli di fascia più alta. E costano anche meno!

RADEON HD3850 256 MB € 99

La scheda video DX10 che offre le maggiori prestazioni in una fascia di prezzo al limite dell'economico. Mille volte migliore di tutte quelle che costano meno.

MEMORIE



4 GB KINGSTON KHX14400 D3k2 € 820

Da usarsi rigorosamente con Vista a 64 bit, questi lussuosi moduli da 1.800 MHz sono pensati espressamente per dare il massimo delle prestazioni anche in overlock.

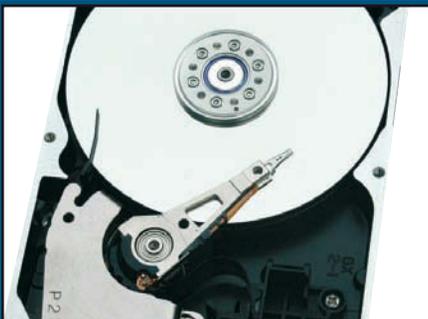
2 GB CORSAIR XMS3 PC3-10600 € 105

Memorie indicate con tutti i sistemi AMD e Intel, coniugano un'elevata affidabilità a buone prestazioni. Ottimali sia per chi cerca la stabilità, sia per chi vuole tentare l'overlock.

2 GB OCZ REAPER PC2-8500 € 70

Un computer di fascia economica basato su Phenom e su AMD 7x0 merita certamente una coppia di moduli da 1.066 MHz, che reggano gli overlock della memoria.

DISCO FISSO



2x WESTERN DIGITAL RAPTOR 150GB € 318

Tutta la velocità garantita dai 10.000 giri al minuto, unita alla comodità e alla banda a disposizione della connessione SerialATA 150. Ottimo da mettere in Raid-0: la capienza non è tutto.

SEAGATE BARRACUDA 7200.11 750 GB € 135

Crollo verticale del prezzo di questo modello da 750 gigabyte. Oltre alla capienza, il disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

SAMSUNG SATA-II, 500GB € 82

Un disco fisso votato al risparmio, ma che garantisce comunque una connessione veloce e una buona affidabilità. 7200 giri al minuto e 16 MB di cache.

MONITOR



DELL ULTRASHARP 3008 WFP € 1.918

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 8 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

SAMSUNG SYNCMASTER 245B € 410

È arrivata l'ora di godersi lo spettacolo dei 24 pollici a prezzi umani! Il pannello TN non è il massimo per chi fa grafica, ma per i videogiochi è fantastico.

SAMSUNG SM920NW wide € 189

È ora di passare al wide-screen anche in economia. 1440x900 pixel dovrebbero costituire una risoluzione "umana" anche per le schede meno dotate.

ALTA

MEDIA

ECONOMICA

ALTA

MEDIA

ECONOMICA

+ MEMORIA ECONOMICA

Si possono montare fino a 8 GB di memoria RAM DDR2 da 800 e 1.066 MHz. I tagli più veloci sono particolarmente indicati con i Phenom, che possono usarli direttamente alla loro velocità standard. Altrimenti possono essere usati in overclock anche da alcuni Athlon64 X2. Per usare più di 3 GB di RAM è necessario disporre di un sistema operativo a 64 bit.

+ BUON CHIPSET

Il northbridge 790fx è sicuramente il migliore mai prodotto fino a oggi da AMD, capace di dare il massimo con i processori Phenom e con le schede video HD3800. Ma il southbridge utilizzato è ancora l'SB600, una garanzia quanto a stabilità ed efficienza, ma dalla velocità non particolarmente brillante.

+ CHIARO E FUNZIONALE

Questo reparto della scheda madre raccoglie i pulsanti d'accensione e di reset supplementari e i connettori per il pannello frontale, chiaramente intelligibili grazie ai loro colori. In compenso, la cancellazione della CMOS è affidata a uno scomodo jumper, invece dell'ormai sempre più diffuso micro-interruttore.

- PESSIMA POSIZIONE

Non si poteva davvero scegliere una posizione più infelice per questo connettore: già gli slot PCI Express sono soltanto tre al posto di quattro (come nella maggioranza delle schede madri 790fx), ma metterne uno nella posizione più in basso, che rende impossibile l'uso di una scheda video a doppio slot, appare un po' troppo.

UNA SCHEDA MADRE OTTIMALE PER UN PC DA GIOCO BASATO SU AMD PHENOM

+ DISSIPATORI OVUNQUE

Sapphire ha posto una grande attenzione al rumore e alla dissipazione del calore: praticamente tutti i componenti elettrici che possono scaldarsi eccessivamente sono coperti da alette di raffreddamento passive. E non occupano tutto lo spazio delle soluzioni concorrenti.

+ DOPPIA RETE

Questa scheda è derivata da un modello Lanparty di Dfi e si vede: mette a disposizione due schede di rete, con cui è possibile collegare contemporaneamente il PC a un modem ethernet e a una rete locale, oppure a due reti locali.

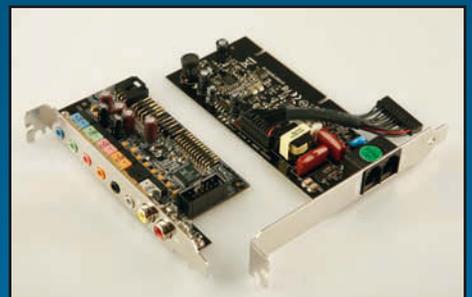
+ AUDIO E VOIP

A differenza di tutte le altre schede madri di fascia alta, che adottano connettori per l'audio montati su una schedina PCI Express, Sapphire ha preferito una soluzione "volante" collegata per mezzo di un cavetto a piattina. In dotazione, viene offerta anche una scheda appositamente pensata per telefonare via Internet (VoIP).

Dopo essere entrata nel mercato delle schede madri un po' in sordina, Sapphire ha deciso di avvalersi della collaborazione di Dfi, l'azienda produttrice dei noti modelli Lanparty, pensati per noi videogiocatori. È proprio su una di queste schede madri, la UT 790FX-M2R che si basa questa nuova proposta di Sapphire e, con la sola differenza del codec audio e l'aggiunta di una schedina per le applicazioni VoIP, ci troviamo di fronte esattamente alla stessa, ottima scheda madre. Le prestazioni, sul fronte della velocità, sono bene o male le stesse della ASUS M3A32 MVP Deluxe, tuttavia quest'ultima ha due innegabili vantaggi: offre quattro connettori per le schede video e costa in media 10 euro in meno. In compenso, la Pure Crossfire 790fx di Sapphire mette a disposizione una schedina VoIP con cui è possibile collegare un normale telefono fisso al computer e decidere, di volta in volta, se usarlo come una normale apparecchiatura telefonica o come un terminale per le applicazioni VoIP – alla Skype per intenderci. Per fare questo è necessario collegare le due schedine fornite in dotazione: il codec audio Bernstein R888T, basato sull'omonimo processore Realtek, e la schedina VoIP. Le connessioni avvengono per mezzo di appositi cavetti. I problemi iniziali di compatibilità con alcuni moduli di memoria dovrebbero ormai appartenere al passato, grazie agli ultimi aggiornamenti del BIOS, mentre l'unico difetto evidente della scheda è costituito dalla posizione infelice del terzo connettore PCI Express x16. Poco male, nei due slot in alto è possibile piazzarci altrettante Radeon HD3870 X2. E poi il nostro computer chi lo ferma più?

SEMBRA UN MODEM MA NON È...

Ecco una foto dei due moduli aggiuntivi forniti con questa scheda madre. Da notare il fatto che la scheda Voip vada installata in un connettore PCI senza per questo comunicare alcunché al computer, mentre invece il modulo audio, per dialogare con il PC, invece del tradizionale connettore PCI o PCI Express usi semplicemente un cavetto. Una revisione precedente della motherboard, priva del modulo VoIP, disponeva di un codec audio sensibilmente migliore, l'ALC885 sempre di Realtek, ma evidentemente si è preferito risparmiare un po' per offrire un'opzione in più, tutto sommato molto gradita.





ZOTAC GEFORCE 9800 GX2

Produttore: Zotac Prezzo al pubblico: € 510

9

+ ANCHE IN SLI!

Si possono usare due 9800 GX2 e avere, in questo modo, ben 4 GPU. Tuttavia le versioni attuali dei driver hanno gli stessi problemi delle modalità Crossfire-X di AMD: oltre la terza GPU non si scala più di tanto. Ma per questo sarà necessario usare processori più potenti.

+ TANTA MEMORIA

Sulla confezione leggerete che la scheda ha 1 GB di memoria video GDDR3. In realtà è come se ne avesse esattamente la metà, dato che questo quantitativo va suddiviso equamente tra le due GPU. In compenso, la frequenza di lavoro è molto alta. Il bus è a 256 bit, sebbene qualche furbachione dica in giro che sono 512...

+ INGRESSO AUDIO

Con la scheda è fornito un cavetto a due poli che permette di ricevere il flusso digitale dalla scheda audio, in questo modo è possibile trasmettere contemporaneamente l'immagine e il suono a un televisore ad alta definizione, attraverso la porta HDMI. La porta è protetta da uno sportello.

+ DUAL MONITOR E HDMI

Zotac ha seguito il modello della reference board di Nvidia, inserendo due connettori DVI e uno HDMI con chiave HDCP incorporata. Senza alcuna apparente ragione, però, manca un connettore per i televisori tradizionali.

- SOLITA MINISTRA

Usando la 9800 GX2 si ha l'impressione che potrebbe fare ancora di più. Ogni GPU G92 (la stessa delle 8800 GT e GTS 512) ha infatti la frequenza di core di 600 MHz e gli streaming processor a 1,5 GHz (come le 8800 GT), ma un numero di SP pari a 128 (come le GTS 512) e le memorie a 2 GHz. In pratica, è come avere uno SLI di due 8800 GTS 512.

+ ELEGANTE E FUNZIONALE

La scheda è avvolta completamente in un'elegante scatola metallica. I connettori ausiliari (SLI e audio) sono protetti da sportelli e, in caso di inutilizzo, possono restare celati alla vista. Occhio allo sportello del connettore di alimentazione a 8 pin: cercando di collegarvi direttamente un cavo a sei poli, ne bloccherà il fermo. Un adattatore è fornito nella scatola.

- CONSUMA E SCALDA

Il livello di consumo della scheda video è piuttosto elevato, anche se analogo a quello delle Radeon HD2900XT e delle vecchie GeForce 8800 Ultra. Noto anche il calore prodotto dalle due GPU, che sotto stress possono arrivare tranquillamente a superare gli 85° C.

DOPO SOLI DUE MESI, NVIDIA TORNA A SEDERSI SUL TRONO DELLE PRESTAZIONI IN 3D

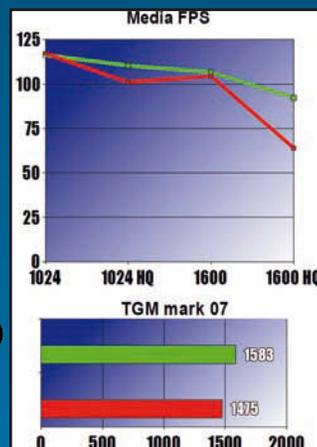
Queste soluzioni a due GPU cominciano veramente a piacerci, perché funzionano molto meglio delle loro avanguardie (ricordate la 7950 GX2? Un flop tremendo...), sono decisamente potenti e, in futuro, obbligheranno necessariamente gli sviluppatori di giochi a tenerne conto, con beneficio anche di chi ha deciso di optare per un sistema SLI o Crossfire più tradizionale, formato, cioè, da due schede video con un singolo processore a testa. In ogni caso, la parola "SLI" non viene menzionata da nessuna parte: installandola su qualsiasi scheda madre PCI Express, anche se dotata di chipset concorrenti come l'Intel 975 o l'AMD 690 (li citiamo giusto perché abbiamo avuto modo di provare la scheda su di essi), troveremo un pannello chiamato genericamente "modalità a doppia GPU", con cui potremo decidere se impiegare entrambi i processori grafici o se usarne soltanto uno, soluzione di emergenza a cui si potrà sempre ricorrere se, disgraziatamente, un gioco dovesse proprio fare le bizze con due GPU. Il prezzo con cui debuttò sul mercato era inarrivabile ma, fortunatamente, sono bastati pochi giorni per riportare i produttori a più saggi consigli e, oggi, possiamo acquistare una 9800 GX2 a "soli" 510 euro, che sono comunque tanti, ma non sono i 650 iniziali. E soprattutto sono poco più dei 470 euro necessari all'acquisto di due GeForce 8800 GTS 512, schede che usate in SLI offrono bene o male le medesime prestazioni. Di certo, vedere Crysis "volare" finalmente oltre i 40 frame al secondo al massimo del dettaglio è stata una soddisfazione, tardiva ma memorabile, che da sola non può dare un'idea precisa della potenza inaudita di questa scheda, capace di farci giocare a qualunque cosa anche a risoluzioni assurde. E c'è già chi ne vorrebbe due...

I BENCHMARK

Ecco il nuovo record! 1583 punti significa un netto distacco anche rispetto ai 1472 punti ottenuti dalla Radeon HD3870 X2 (barre rosse), che si fa più ampio salendo con le risoluzioni (sebbene a 2560x2048 ci sia comunque un calo vistoso). La 9800 GX2 di Zotac (barre verdi) in ogni caso si comporta decisamente bene, rivelandosi una scelta ideale per chi ha un monitor enorme.

THE GAMES machine MARK07

1583





SAPPHIRE RADEON HD3870 X2

Produttore: Sapphire Prezzo al pubblico: € 320



Dopo un periodo di freddezza iniziale e di scarsa concorrenza, in cui la fascia media delle schede DX10 era praticamente inguardabile e ai vertici delle prestazioni c'erano soltanto le GeForce 8800 di Nvidia, finalmente è ricominciata la guerra dei prezzi e, se sull'altro versante è nato un prodotto eccezionale come la GeForce 9800 GX2, sul fronte di AMD non ci si è persi d'animo e si è risposto con un allettante taglio dei prezzi: la 3870 X2 di Sapphire, venduta a soli 320 euro, è una scheda davvero interessante perché occupa lo stesso spazio della concorrente e, finché non si attivano i filtri e la si usa a risoluzioni anche elevate, come 1920x1200 pixel, sul piano puramente pratico offrono bene o male lo stesso servizio, ma spendendo quasi 200 euro in meno. La situazione cambia sensibilmente attivando l'anisotropico e l'antialiasing, soprattutto con i monitor più grandi, ma viene davvero da chiedersi perché mai uno dovrebbe attivare l'antialiasing 8x con una risoluzione di 2560x1600 punti o giù di lì. Questa scheda, dunque, è perfetta per chi vuole molto senza spendere altrettanto e, se le sue prestazioni non dovessero bastare, con le motherboard compatibili con Crossfire-X è sempre possibile aggiungere una terza e una quarta GPU scegliendo la giusta combinazione di schede Radeon HD3800, a prezzi indubbiamente inferiori di un sistema quad-SLI. Il suo problema, semmai, resta l'andamento altalenante: in base al gioco impiegato, infatti, si possono ottenere i risultati più bizzarri, dalla supremazia assoluta – anche nei confronti della 9800 GX2 – all'inseguimento a fatica, anche delle soluzioni a singolo processore (come le 8800 GTS 512). In media, però, si ottengono ottimi risultati. Nonostante la presenza di due GPU che lavorano in crossfire per mezzo di un terzo processore integrato, la scheda viene "vista" dal sistema operativo come un modello tradizionale a singola GPU, migliorando in questo modo la compatibilità con tutte le schede madri. Nei grafici, le barre gialle indicano l'andamento di questa scheda video, mentre quelle rosse quello del modello EAH3870X2 di ASUS, recensito il mese scorso, preferibile soltanto se si vuole maggiore silenzio e la possibilità di collegare il PC a quattro monitor contemporaneamente.

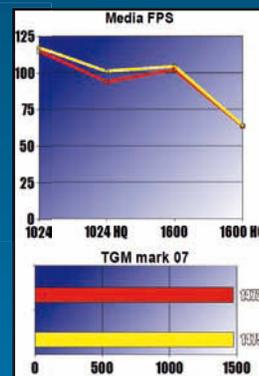
- + Poco calore, poco rumore.
- + Due processori grafici al prezzo di uno.
- + Prestazioni decisamente molto elevate...
- ...ma un po' altalenanti con alcuni giochi



I BENCHMARK



1475



LOGITECH MX AIR

Produttore: Logitech Prezzo al pubblico: € 120



A vederlo, più che un mouse, sembra uno di quei congegni spaziali partoriti da qualche autore di fantascienza. Ma la differenza principale dell'MX Air rispetto al solito "topastro" è che questo aggeggio può essere anche agitato per aria e, in base ai movimenti, riesce a spostare il puntatore esattamente come quando è trascinato sul tavolo. In più, con alcune applicazioni può funzionare in modalità gestuale: basta un movimento secco della mano per cambiare traccia nei media player, o un movimento più aggraziato per modificare il volume. Per comodità, possiamo anche pensare di puntarlo verso lo schermo e muoverlo in tutte le direzioni, come se un raggio di luce ancorasse la freccetta di Windows alla sua estremità. Ma la tecnologia Freespace alla base del suo funzionamento è ovviamente molto più complessa e precisa di quella di una semplice light gun. Richiede un po' di pratica per essere utilizzato al massimo delle sue possibilità, ma dopo qualche tempo diventa molto naturale, trasformandosi in un aggeggio indispensabile quando non abbiamo a disposizione una superficie abbastanza ampia per ospitare un mouse tradizionale. Se poi stiamo tenendo una presentazione con videoproiettore e PowerPoint, l'MX Air trova un utilizzo pratico immediato, senza contare "l'effetto Wii" che si può ottenere con qualsiasi gioco e applicazione, in cui il puntamento è fondamentale. L'unico aspetto controverso del prodotto è il sistema touch con cui è stata sostituita la tradizionale rotella: per non disorientare troppo gli utenti l'MX Air emette addirittura un ticchettio molto simile, ma abituare il dito medio al nuovo sistema è piuttosto complicato, e i contenuti delle finestre scorrono involontariamente troppo spesso. In compenso, questa soluzione ci restituisce un mouse dall'aspetto avveniristico, dotato di batteria ricaricabile, con cui è davvero possibile telecomandare il computer. Una buona idea che merita certamente ulteriori sviluppi e approfondimenti.

- + Anatomico e ricaricabile.
- + Utilizzabile come un normale mouse da tavolo...
- + ...e anche "come un Wii-mote".
- Il sistema touch non è comodo come la rotella.



FLARE BOARD

Produttore: ThermalTake Prezzo al pubblico: € 25

6.5

Ultimamente va di moda proporre dei "tastierini ridotti per videogiocatori" che, almeno in linea puramente teorica, dovrebbero liberarci da tutti quei tasti inutili che, nella maggior parte del tempo dedicato al gioco, giacciono del tutto inutilizzati, se non per sbaglio. La Flare Board di ThermalTake è uno di questi. Ha tutti i tasti funzione, l'intera serie di pulsanti numerici, i pulsanti direzionali Q W E e A S D, il tasto Control e la barra di spazio, oltre a un minuscolo tasto tab e altri dieci pulsanti disposti a corona (beh... lo vedete nella foto). È difficile che uno sparatutto abbia bisogno di molti più tasti e, quando differiscono, i controlli si possono sempre ridefinire tramite le opzioni. L'unica perplessità rimane la posizione della "barra di Spazio", messa in modo che soltanto il pollice di una mano sinistra potrebbe raggiungerlo agevolmente. Anche in questo caso, però, i mancini che usano abitualmente la tastiera con la mano destra possono assegnare il salto al tasto Control, aggirando simpaticamente il problema.

Resta il fatto, però, che raggiungere quel tasto con il mignolo richiede una certa pratica. Il vero difetto, semmai, è la sensazione tattile di non poter distinguere un pulsante dall'altro, a cui si fa veramente fatica ad abituarsi: in un mondo di PC dove le tastiere sono ormai il sistema di controllo standard, viene spontaneo chiedersi perché mai bisognerebbe abituarsi a un sistema di controllo "ridotto" con cui, per altro, non è possibile mandarsi messaggi testuali o aggiungere altre funzionalità: la totale mancanza di driver e di programmi per generare profili e macro, molto comuni in questo genere di periferiche, invece di essere un vantaggio, alla fine si tramuta in una pesante lacuna, dovuta probabilmente all'ingenuità della "prima volta": ThermalTake in fondo è nota più per i suoi dissipatori e alimentatori, che non per le periferiche da gioco.



- + 44 tasti, buoni per ogni gioco.
- + Tasti direzionali molto comodi.
- Non si può riprogrammare.
- Pulsanti che tendono a "impiasticciarsi".

T.FLIGHT STICK X

Produttore: Thrustmaster Prezzo al pubblico: € 40

7.5

Un tempo dispositivo di controllo d'eccellenza per tutti i videogiochi, il joystick ha perso via via quote di mercato fino a essere relegato nella sola casistica delle simulazioni, in particolare quelle aeree. Non stupisce più di tanto, quindi, il fatto che sul mercato ne siano rimasti relativamente pochi e, soprattutto, venduti a prezzi assurdi. Thrustmaster, tuttavia, ha deciso di proporre un vero joystick "di fascia media", dotato cioè di tutte le caratteristiche che servono veramente, come quattro assi e dodici pulsanti, ma senza offrire molto di più, lasciando all'utente il triste compito di reperire il software necessario per le proprie personalizzazioni. In compenso, il T.Flight Stick X esce dalla scatola con due profili di gioco già memorizzati, uno per un simulatore PC, Flight Simulator X di Microsoft, un altro per PlayStation 3, Blazing Angels di Ubisoft. Un selettore a levetta, posto in una posizione dove non sarà mai possibile accedervi per sbaglio, consente di scegliere la piattaforma di riferimento, mentre un pulsante sul lato destro della base consente di attivare un'oscura modalità di programmazione della periferica, quasi del tutto inutile sul piano pratico, visto che nella scatola non viene fornito alcun software a corredo e nel manuale di istruzioni non è spiegato come funzioni. Una mossa arguta, non c'è che dire. In compenso la leva si può adattare facilmente a ogni genere di sensibilità, visto che sul fondo è disponibile una rotella che ne modifica la resistenza: basta girarla. Per finire l'analisi, va necessariamente detto che questa periferica è rigorosamente riservata a chi usa la mano destra: noi mancini, come al solito, siamo vittime di quel restante 90% della popolazione che usa la mano sbagliata (scherzo, eh) e di conseguenza ci toccherà cercare un altro joystick. Peccato, perché in fondo creare modelli adatti a entrambe le mani non è certo così difficile.



- + Compatibile con PC e PS3.
- + Funziona subito, appena collegato.
- + Costa poco.
- Assolutamente vietato ai mancini.

■ Paolo Besser paolone@sprea.it

Al provetto giocatore che si assumerà l'onere di uccidere tutti nemici che gli compariranno di fronte nel 2009, basterà un processore a 8 core? Per sicurezza, raddoppiamoli.

SEDICI IN UNO

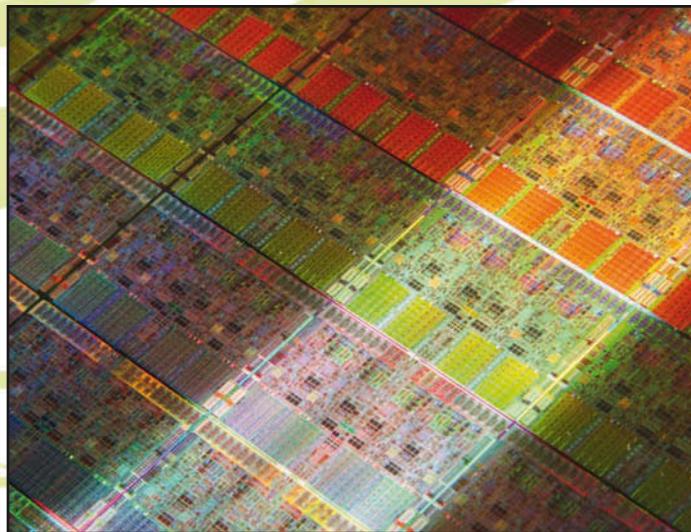
Quella nell'introduzione è soltanto una battuta provocatoria, sia chiaro, ma ha un fondo di verità anche lei. Intel ha infatti presentato alla stampa la sua nuova microarchitettura Nehalem, che entrerà in produzione quest'autunno, destinata ad approdare sia nel mercato dei server, dove andrà a costituire un'intera famiglia di processori Xeon, sia in quella dei computer domestici di fascia alta, dove probabilmente debutterà nella forma di un Core2 Extreme (o come Intel vorrà chiamarlo). Basata inizialmente su un processo produttivo da 45 nanometri, e già pronta per un "die shrink" a 32 nanometri l'anno successivo, Nehalem prevede la possibilità di inserire nativamente, su una singola piastrina di silicio, da due a otto core, sebbene quest'ultima configurazione sia stata soltanto annunciata. Per ora Intel ha mostrato ai giornalisti unicamente i prototipi a quattro core che, inseriti in piattaforme a doppio socket come la Skulltrail, permettono di costruire sistemi dotati di otto core con una certa semplicità. La nuova architettura, in ogni caso, introdurrà parecchie novità che vale la pena osservare fin da subito, onde evitare di comprare oggi un computer destinato all'obsolescenza nel giro di pochi mesi.

ADDIO FRONT SIDE BUS

La prima cosa che salta all'occhio di Nehalem è l'abbandono del classico front side bus che ha tenuto compagnia ai processori Intel per tutti questi anni. Al suo posto si è deciso di adottare una diversa tipologia di connessione chiamata QuickPath Interconnect, a tutti gli effetti la risposta di Intel al bus Hypertransport di AMD. La velocità in MHz di questo nuovo bus resta un mistero, ma sappiamo già che sarà in grado di garantire una banda di trasmissione pari a 25 GB al secondo, del tutto analoga alla versione 3 di Hypertransport. QuickPath Interconnect è un sistema punto-a-punto studiato per far compiere ai dati il più breve tragitto possibile fino alla loro destinazione, rimuovendo tutti i limiti dell'architettura attuale. Sarà usato per le comunicazioni tra il processore centrale e la memoria, e tra il processore centrale e il northbridge della scheda madre, su cui si concentra la seconda grande novità di Nehalem.

CONTROLLER DELLA MEMORIA INTEGRATO

Proprio come avviene da anni nei processori Athlon e derivati, il controller della memoria è stato integrato nel processore. Ogni core, inoltre, può accedere liberamente alla memoria ogni volta che serve, eliminando la necessità di attendere la disponibilità del vecchio bus di sistema. Questa scelta comporta un serie innumerevole di vantaggi, tra cui quella di poter dedicare a ciascun core un certo intervallo di indirizzi nella RAM, velocizzando ulteriormente l'accesso ai dati. Tutto ciò verrà gestito in modo trasparente dal sistema operativo, per cui noi non dovremo preoccuparci del comportamento dei programmi. Di sicuro, però, Nehalem trarrà molti vantaggi da una più ampia disponibilità di memoria RAM, cosa che non dovrebbe spaventarci più di tanto visto che i prezzi sono in continua diminuzione. Per il momento Intel ha garantito il supporto dei moduli DDR3 da 800 fino a 1.333 MHz, ma ha già confermato che i nuovi modelli di CPU si adegueranno ai futuri sviluppi delle memorie.



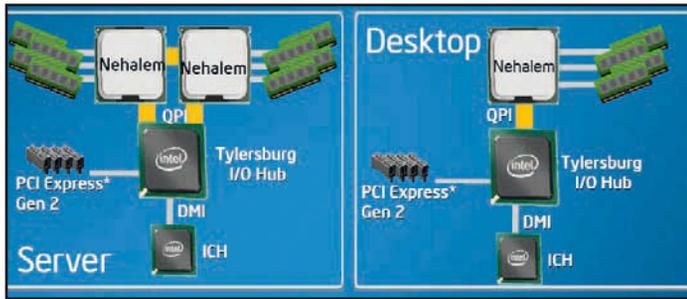
Un particolare di un wafer contenente centinaia di core Nehalem, pronti per la produzione.

SIMULTANEOUS MULTI-THREADING

Con queste due parole torna in auge una tecnologia che avevamo imparato ad apprezzare ai tempi del Pentium4, poi abbandonata dai Core2 senza alcun apparente motivo: l'hyper-threading. Questa tecnica permetteva ai processori a core singolo di eseguire due processi contemporaneamente, figurando come due core logici. Ebbene, rivedremo tutto questo anche in Nehalem che, però, può montare fino a otto core fisici su un singolo processore. Il che significa, in altre parole, che potremo disporre di ben 16 core logici su un singolo computer. Un processore Nehalem dual core si comporterà più o meno come un Core2 quad core, un Nehalem quad core come una piattaforma Skulltrail. Il che, naturalmente, costituisce un boccone davvero troppo ghiotto per non aspettarlo.

PIÙ CACHE PER TUTTI

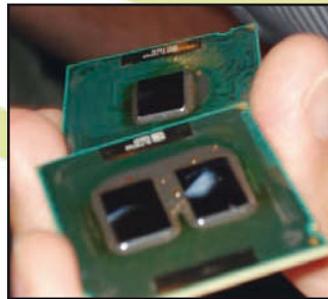
Anche la memoria cache subisce dei cambiamenti. Così come avviene negli attuali Core2, ogni core dispone di 64 KB di memoria cache di primo livello, suddivisa in 32 K per le istruzioni e 32 K per i dati. La novità riguarda la memoria cache di secondo livello, quella più ampia, attualmente condivisa tra tutti i core che compongono la singola piastra di silicio. Questa viene "declassata" a cache di terzo livello, più o meno come avviene nei processori Phenom di AMD, mentre viene introdotta una cache più piccola, da 256 KB, specifica per ogni core. A differenza dei Phenom, però, la cache di terzo livello è di tipo "inclusivo", ovvero include anche una copia di tutti i dati contenuti nelle cache degli altri processori, eliminando in questo modo le ispezioni necessarie al processore per determinare se un dato è effettivamente presente da qualche parte, oppure se è necessario andarlo a recuperare dalla RAM di sistema. In termini spicci, questo dovrebbe contribuire ad aumentare la velocità di elaborazione di qualche punto percentuale, ma tutto dipende dalle applicazioni che si utilizzano.



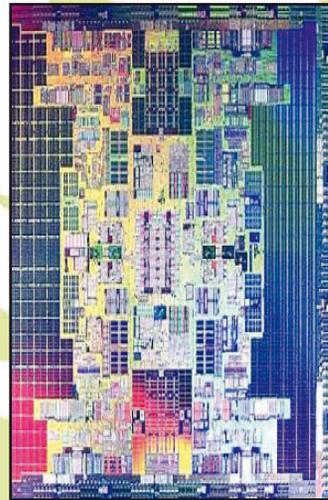
⬆ L'architettura pensata da Intel per Nehalem prevede una versione mono-processore per i desktop e una a doppio processore per i server. Curiosamente, il chipset della scheda madre è lo stesso.

IN TERMINI PRATICI

Una volta introdotte le quattro principali novità di Nehalem, è giusto tirare due somme e spiegare quali implicazioni avranno nell'economia di un computer. Per cominciare, le novità strutturali nella gestione delle memorie implicheranno la necessità di usare schede madri e chipset pensati apposta. Anche se si è già parlato di versioni di Nehalem su socket LGA775, sarà estremamente improbabile che possano funzionare



⬆ Vecchio e nuovo a confronto. Un dirigente di Intel tiene fra le sue mani un quad core Penryn e, più in là, un quad core basato su Nehalem.



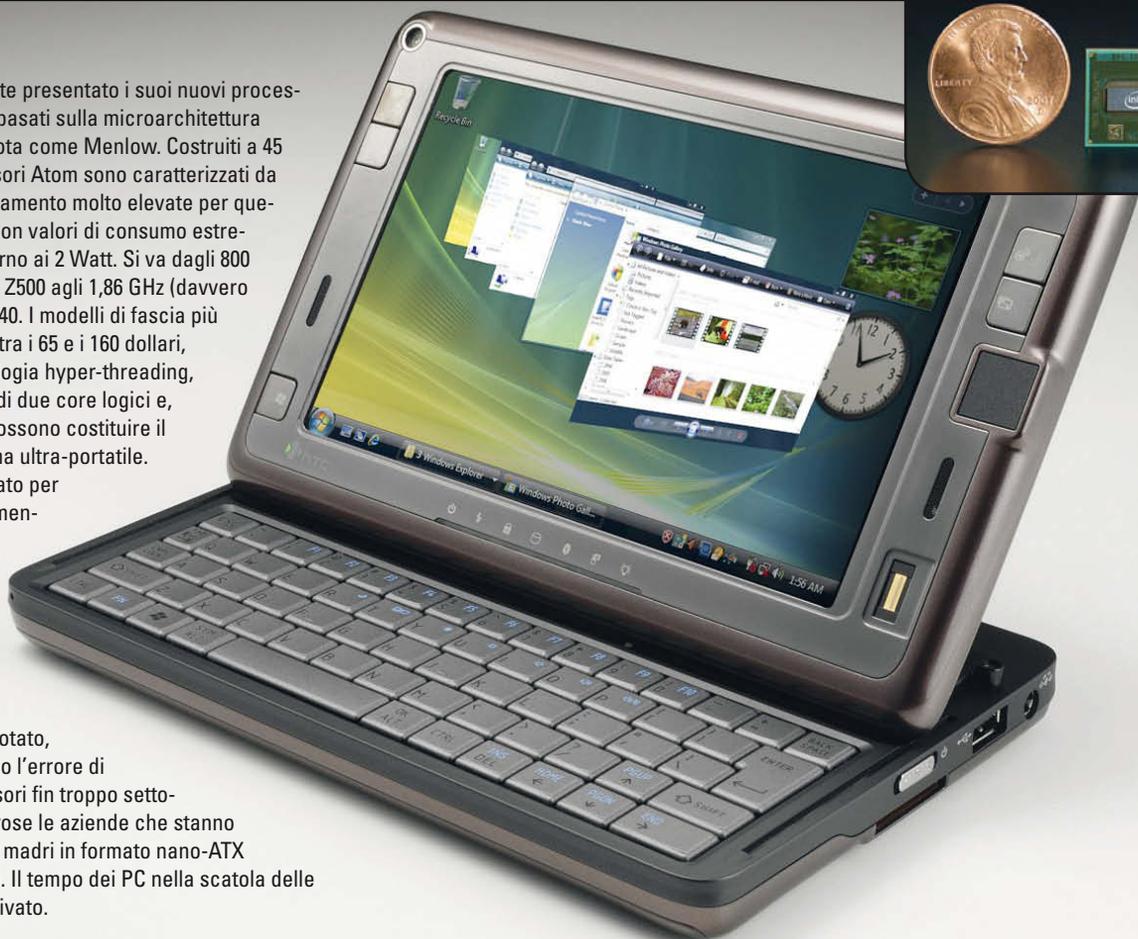
⬆ Vecchio e nuovo a confronto. Un dirigente di Intel tiene fra le sue mani un quad core Penryn e, più in là, un quad core basato su Nehalem.

su una scheda madre per i processori attuali. Il "sacrificio" è comunque di quelli che si compiono volentieri: chi non vorrebbe un processore dual core capace di comportarsi come un quad core, o di un quad core che in pratica ne abbia otto? Le memorie rimangono di tipo DDR3, quindi almeno quelle si possono mantenere. Ma disporre di 4 GB di RAM e di un sistema operativo a 64 bit comincerà finalmente a essere utile a qualcosa. Di sicuro, con architetture così fortemente parallelizzate in circolazione, sarà sempre più improbabile che i programmatori di videogiochi manterranno lo stile di sviluppo attuale, preferendo adottare tecniche in grado di appoggiarsi a più core simultaneamente. Prezzi e frequenze

sono ancora tutti da verificare, ma immaginiamo che all'inizio solo i giocatori più danarosi potranno portarsi a casa questi sistemi, come del resto è tradizione. Resta, infine, da verificare l'eventuale contromossa di AMD che, però, non sembra essere nelle condizioni migliori per effettuarne una, visto che in fondo ha risolto solo oggi i problemi di un processore – il Phenom – che sarebbe dovuto uscire almeno un anno prima.

SEMPRE PIÙ PICCOLI, SEMPRE PIÙ POTENTI

Intel ha recentemente presentato i suoi nuovi processori Centrino Atom, basati sulla microarchitettura precedentemente nota come Menlow. Costruiti a 45 nanometri, i processori Atom sono caratterizzati da frequenze di funzionamento molto elevate per questo genere di CPU, con valori di consumo estremamente bassi, intorno ai 2 Watt. Si va dagli 800 MHz del processore Z500 agli 1,86 GHz (davvero sbalorditivi) dello Z540. I modelli di fascia più "alta", che costano tra i 65 e i 160 dollari, sono dotati di tecnologia hyper-threading, per cui dispongono di due core logici e, come tutti gli altri, possono costituire il "cuore" di un sistema ultra-portatile. L'utilizzo più immediato per queste CPU è ovviamente quello legato agli smart-phone di ultimissima generazione e ai cosiddetti UMPC. Presto vedremo anche un eee-PC di ASUS che ne sarà dotato, ma non commettiamo l'errore di considerarli processori fin troppo settoriali: sono già numerose le aziende che stanno producendo schede madri in formato nano-ATX capaci di accoglierli. Il tempo dei PC nella scatola delle sigarette è quasi arrivato.



Consolemania Corner



Calcio, sparatutto, FPS Horror, giochi di guida... anche questo mese, il ConsoleMania Corner si appresta a soddisfare la stragrande maggioranza dei palati dei videogiocatori. E, anche questa volta, dovrete spaccare il salvadanaio per un paio di chicche da non perdere assolutamente.

**TOP
GAME**

IKARUGA

Il seguito spirituale di Radiant Silvergun fa il suo esordio sulle console next-gen, questa volta attraverso il servizio Marketplace di Xbox 360. Ikaruga, già pubblicato precedentemente anche per Dreamcast e Gamecube, è la quintessenza dello sparatutto a scorrimento verticale, un genere che ha impazzato nelle sale giochi e su molte console già negli anni '80. La necessità di alternare il colore della propria navicella per assorbire i proiettili che riempiono lo schermo, abbinata a una frenesia al limite delle umane possibilità e alla necessità di concatenare "triplette" di nemici per arrivare a punteggi di livello, lo rendono un titolo per palati fini, ma soprattutto per persone con estrema pazienza e senso di abnegazione alla causa. Se saprete superare la ripidissima curva di apprendimento iniziale, quella che vi resterà è una delle esperienze ludiche più profonde e godibili della vostra esistenza. Ikaruga è, difatti,

il classico titolo da "una partita ancora e poi basta", salvo scoprire che avete fatto le 3 di notte e non ve ne siete accorti! Le peculiarità di questa incarnazione per Xbox 360 sono il gioco in cooperativa via Xbox Live, le classifiche online e la possibilità di uploadare i filmati delle vostre partite, così come di scaricare quelle degli altri giocatori. Quelli dei campioni in cima alla leaderboard, ve lo posso assicurare, sono qualcosa di veramente incredibile! **Kikko**



XBOX 360

QUALITÀ/PREZZO	5
GRAFICA	4
SONORO	5
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
CARISMA	5

93

CONDEMNED 2

Al momento della sua uscita, il primo Condemned si è immediatamente imposto come un ottimo FPS/Survival Horror, riuscendo a introdurre un po' di novità interessanti, soprattutto un riuscitissimo sistema di combattimento all'arma bianca e una trama decisamente inquietante e coinvolgente. Questo seguito ne riprende le basi e lo migliora sotto tutti i punti di vista: ancora più violento, spaventoso e bello da vedere, seppur un po' troppo scuro, a tratti. La storia è, come sempre, un incubo dal primo all'ultimo minuto ed è un vero peccato che le voci non siano state localizzate... il coinvolgimento ne avrebbe giovato, e non poco. Ciò nonostante rimane un titolo decisamente imperdibile per chi è alla ricerca di emozioni forti. **TMB**



PS3

XBOX 360

QUALITÀ/PREZZO	3
GRAFICA	4
SONORO	4
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	4
CARISMA	4

89



UEFA EURO 2008

Con gli Europei alle porte, Electronic Arts rimanda in pista il suo cavallo di razza, tirato a lustro per l'occasione. Parlando di UEFA Euro 2008 non possiamo che confermare quanto di buono abbiamo già avuto occasione di dire riguardo a FIFA 08: il titolo "base" è stato ulteriormente perfezionato, e molte delle ombre che non ci avevano convinto sono state limate. La telecronaca, affidata ancora all'accoppiata Caressa/Bergomi, è davvero piacevole, anche se ci sono grossolani errori che, saltuariamente, vi faranno venire voglia di cambiare tutto con la versione inglese. L'appetibilità dell'intera produzione varia in funzione della "scimmia europea", ma siamo moderatamente convinti del fatto che continuerete a giocare questa versione fino a quando non potrete mettere le mani su FIFA 09. Promosso, ancora una volta. **ToSo**



PS3

XBOX 360

QUALITÀ/PREZZO	4
GRAFICA	4
SONORO	4
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	4
CARISMA	4

89



MARIO KART WII

TOP GAME

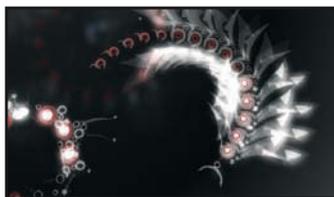
Il titolo multiplayer di Nintendo per eccellenza fa il suo esordio sulla fortunata console Wii ed è subito amore a prima vista! Piste, personaggi, tracciati, veicoli... tutta roba presente in gran quantità, come da tradizione della serie. In aggiunta, grazie alle peculiarità del telecomando Wii, Mario Kart porta in dote un innovativo sistema di controllo, invero già visto in altri titoli di corse sulla stessa piattaforma. Per quanto sfiziosa, ho trovato comunque la nuova configurazione un po' imprecisa in qualche situazione, mentre mi sono trovato subito a mio agio collegando il Nunchuk e sfruttando l'analogico per controllare il mezzo (i più nostalgici potranno attaccare il sempre valido pad del Gamecube e giocare senza patemi di sorta!). Tra le novità più interessanti segnaliamo la possibilità di cimentarci in clamorose sfide multiplayer (anche sfruttando i nostri Mii personali) in partite che possono ospitare fino a 12 corridori in contemporanea, senza che la minima lag possa inficiare le nostre prestazioni su pista. Le uniche note negative riguardano il gioco multiplayer locale, che mostra talvolta pericolosi rallentamenti quando lo schermo è diviso in quattro porzioni (fenomeno alquanto strano... Mario Kart su Gamecube filava via liscio come l'olio), e la longevità del titolo sotto il profilo del single player, che risulta comunque godibile, ma nettamente sottotono quando si tratta di paragonarlo alla libido videoludica proposta dalle sfide tra più giocatori. **Kikko**



Wii	
QUALITÀ/PREZZO	5
GRAFICA	4
SONORO	4
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
CARISMA	5
91	

FLOW

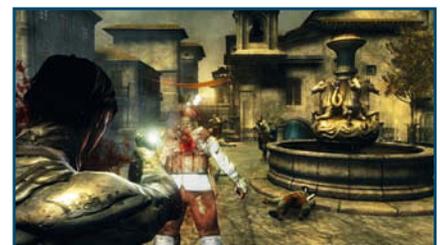
Uscito su PS3 attraverso il PlayStation Network, Flow approda ora sul portatile di casa Sony, in un'edizione praticamente identica alla versione originale. Definire questo titolo come semplice videogioco è praticamente impossibile, dato che l'impostazione è talmente particolare e fuori dagli schemi da risultare alquanto atipica. In Flow si controllano diverse creature acquatiche in una sorta di biosfera, dove l'evoluzione è determinata dalla quantità e tipologia degli esseri di cui andremo a nutrirci. Il tutto immerso in un'atmosfera rarefatta, accompagna da effetti sonori minimali. Flow, alla fine è un esperimento piacevole e interessante, ma come su PS3, risulta difficile riprenderlo in mano una volta finito. E dura poco, molto poco... **TMB**



PSP	
QUALITÀ/PREZZO	3
GRAFICA	4
SONORO	3
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	1
CARISMA	3
70	

DARK SECTOR

Fuggiamo! No dai, non serve scappare, è sufficiente archiviare questo titolo di D3 come un onestissimo action in terza persona che, tutto sommato, riesce abbastanza bene nell'intento di divertire, garantendo una certa varietà nell'azione grazie all'invenzione del boomerang trilama (ma Gillette è già a cinque!) e a tutta una pletera di superpoteri in classico stile X-Men. La pecca principale? Un sistema di controllo un po' così e una longevità non alle stelle, visto che con un filo d'impegno si possono vedere i titoli di coda in meno di una decina di ore. Ci sarebbe anche una sorta di multiplayer ad allungare l'esperienza, se non fosse che la mia lista amici è perennemente occupata da gentaglia che gioca a Call Of Duty 4... **Kikko**



PS3	
XBOX 360	
QUALITÀ/PREZZO	3
GRAFICA	4
SONORO	3
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	3
CARISMA	4
79	

NINE INCH NAILS - GHOST I-IV (The Null Corporation)

Che Trent Reznor avesse in mente qualcosa, si sapeva da tempo. Almeno da quello Year Zero dello scorso anno, disseminato (canzone dopo canzone, almeno in parte) tra una chiovetta USB dimenticata nei backstage dei concerti pre-lancio e roba simile. Oggi, liberatosi dal contratto con la sua major, Trent può dedicarsi all'esplorazione. Esplorazione sia di ambienti sonori e musicali, come fa Ghosts I-IV, quanto di "tecniche" di diffusione alternative. Seguendo la scia dei Radiohead, anche i NIN approfittano della grande Rete e della passione dei loro fan per regalare parte del disco gratuitamente sul proprio sito, fissando a un prezzo praticamente irrisorio (5 dollari) il pacchetto completo di file in formato loss (MP3) e lossless (Flac) (ma esiste anche un'edizione a due CD nei negozi dallo scorso 8 aprile). Ma di che si tratta esattamente? Difficile esprimerlo: Ghosts I-IV è un esperimento. La band di Reznor si trastulla con 36 tracce, per poco meno di due ore di musica. Piccole stanze, panorami che si aprono sulle visioni ora apocalittiche, ora "semplicemente" disturbanti, della band. I fantasmi si aggirano per il maniero dei Nine Inch Nails toccando tutti i temi più cari al gruppo, già sviscerati in particolar modo nel monumentale doppio The Fragile (1999). Ma è ovvio che in Ghosts I-IV il tempo e gli spazi siano tutti a favore di piccole ma riuscite introspezioni, che forse vedono proprio nella durata spesso limitata il loro unico limite. Un disco che è più un viaggio sonoro (anche visivo, se goduto attraverso l'edizione con tanto di Blu-ray accluso), stimolante, curioso, intelligente, nonostante sia, probabilmente, troppo fine a se stesso. Roba buona, insomma, ma non un disco da intendere nel più classico dei sensi, nel bene e nel male.



80

ELIO E LE STORIE TESE - STUDENTESSI (Hukapan)

Strabiliante carrellata di ospiti per Studentessi, ultima fatica di Elio e le Storie Tese pubblicata a cinque anni di distanza da Cicciput. Claudio Baglioni, Irene Grandi, Giorgia, Paola Cortellesi, Claudio Bisio, Antonella Ruggero, Demo Morselli e persino Carla Fracci, interpretano divertiti i funambolici non-sense e la dissacrante ironia degli EelST. Dai difficili rapporti condominiali alla denuncia della dilagante speculazione edilizia milanese, in questo album c'è un po' di tutto, e anche musicalmente si passa con disinvoltura dalla bossa nova al death metal, dallo swing al country. "Parco Sempione", primo singolo estratto, è già un tormentone ma ogni traccia può essere una piacevole scoperta; su tutte "Il congresso delle parti molli", "Suicidio a sorpresa" e i geniali seppur brevi quattro intermezzi "Effetto memoria". Ai fan di vecchia data non sfuggirà Single, già sigla di un programma radiofonico del '97 con la Littizzetto e Gamba-rotta; ora affettuoso e malinconico omaggio all'indimenticabile Feiez. Quasi un "concept album" dunque, tecnicamente ineccepibile, che non tralascia citazioni notevoli e definisce in ben 18 tracce i tratti di una magnifica lucida follia. Più che mai un album da ascoltare e in cui perdersi sorridendo, esplorando gli sconfinati "boschetti della nostra fantasia!"

Silvia Moretti - campanula@fastwebnet.it



70

CAVALERA CONSPIRACY INFLIKTED (Roadrunner)

1996: dopo l'abbandono del leader Max Cavalera, i Sepultura iniziano una parabola discendente, culminata con la decisione di Igor di seguire le orme del fratello, in cerca di miglior fortuna. A distanza di 12 anni dalla fine di quel ciclo che ha rivoluzionato la scena metal mondiale, nasce il progetto Cavalera Conspiracy, che vede come naturali protagonisti il duo brasiliano e come "comparsa" Marc Rizzo alla chitarra e Joe Duplantier al basso. In molti avevano azzardato ipotesi su quale sarebbe stata la scelta dei Cavalera per tornare agli antichi fasti, e la risposta della band, la più ovvia, è stata di ricominciare da lì. Inflkted risente infatti pesantemente dell'influenza del thrash/death metal di Arise e Chaos A.D. ma, nonostante la potenza devastante dei riff e la prestazione a tratti esaltante di Max al microfono, l'album delude le aspettative, peccando di scarso coraggio. Un revival che lascia l'amaro in bocca, soprattutto considerando le potenzialità della band, ma che farà la felicità dei nostalgici.



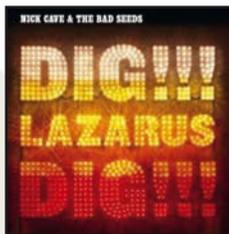
Marco Mantoan
marco.mantoan@alice.it

70

NICK CAVE & THE BAD SEEDS DIG, LAZARUS, DIG!!! (Mute)

Allo scoccare del mezzo secolo di età, il multiforme e poliedrico Nick Cave sforna il terzo album in un anno (preceduto dal controverso Grinderman e dalla splendida colonna sonora per L'assassinio di Jesse James) e per l'occasione rispolvera i Bad Seeds dopo un silenzio durato ben quattro anni. Ma il quattordicesimo ritorno alla musica del poeta maledetto è ancora una volta diverso: abbandonati il pianoforte e gli archi delle precedenti produzioni, in "Dig, Lazarus, Dig!!!" a recitare il ruolo di protagonisti sono le chitarre, con basso e batteria ad accompagnare quello che è forse il suo disco più divertente e divertito. Accanto a pezzi dal sapore più introspettivo e torbido come il blues ipnotico di Night of the Lotus Eaters e le ballate d'autore di Hold on to Yourself e Jesus of the Moon, molti sono i brani in cui emerge con naturalezza una carica nuova, vitale e ironica che si traduce nei cori della title track, nel ritmo avvolgente (anche se facile) di Albert Goes West e nella carica di Lie Down Here. "Dig, Lazarus, Dig!!!" non sarà forse il lavoro migliore di Nick Cave, ma ha comunque classe da vendere. E non è poco.

Luca Addabbo - lucaaddabbo@sprea.it



81

MESHUGGAH - OBZEN (Nuclear Blast)

Dopo i Nine Inch Nails di Year Zero, fa quasi sorridere che anche gli svedesi Meshuggah si stiano lasciando influenzare dalle ormai pressanti voci sull'imminente fine del mondo e su come il nostro amato pianeta Terra e la nostra civiltà si stiano dirigendo verso un collasso generale con un biglietto di sola andata. Tanto di guadagnato, però, se certe aspettative favoriscono un parto interessante come questo concept album sulla banalità, sul discutibile (e violento) scorrere del sangue e su quelle inaccettabili futilità che ormai pervadono la nostra esistenza. Le molte idee che animano ObZen, soprattutto a livello di songwriting e arrangiamenti, non fanno altro che confermare quella tendenza al rinnovamento/evoluzione che, per ora, non si limitano al felice ritorno alla melodia. Maggiore coesione e fluidità sono le caratteristiche che per prime emergeranno quando vi farete travolgere dalla feroce poliritmia di quest'opera che solo per poco non varca il limite del metal estremo. Dopodiché il vostro corpo e la vostra mente saranno affette da una nuova inguaribile dipendenza.

Alessandro Sozzi - lamelight@tin.it



88



■ La leggenda di Beowulf DVD

L'antico poema epico in performance capture

Ottima edizione su doppio disco per Beowulf, il più antico poema epico in lingua inglese, diventato un film in Performance Capture, diretto da Bob Zemekis, da sempre sperimentatore di nuovi territori tecnico-artistici. Gli extra sono molto interessanti, circa 80 minuti, dedicati in particolare modo alla tecnica già usata per Polar Express, qui perfezionata. Troviamo "A Heroe's Journey", l'esauriente making , con visita sul set di Tom Hanks e, nel finale, un piccolo extra: un caffè con Malkovich in tutina e sensori; "La realizzazione del film" un dettagliato e interessante backstage, molto istruttivo, suddiviso in 10 capitoli, sulla P.C. e i problemi degli attori nella performance, sul set virtuale, molto complesso, e sui set naturali, gelidi per necessità tecniche; "Dal poema allo schermo" illustra le variazioni apportate all'antica saga; "La creazione dei mostri" è dedicata all'ideazione di Grendel, del drago e di Angelina-demone-sirena coi tacchi; "La scelta del personaggio principale" mostra la trasformazione di un attore bravissimo ma non palestrato come Winstone in Beowulf; "Il processo creativo": dall'ispirazione al risultato finale con l'autore dei bozzetti, scenografi, costumisti, pensando anche alla versione in 3D; si chiude con le scene inedite. Immagine pulitissima e nitida, audio di discreta potenza, ben dettagliato. Nel regno danese di Hrothgar, vecchio re dedito alla crapula, sposato con una giovanissima e infelice principessa, imperversa Grendel, un orrido e gigantesco mostro bavoso. Per sconfiggerlo, in cambio di gloria e denaro, arriva l'avventuriero vichingo Beowulf. Dopo aver sconfitto Grendel, deve affrontare la collera di sua madre, un misterioso demone con le fattezze di Angelina Jolie, con cui stringerà un patto faustiano che gli rovinerà l'esistenza.

Regia: Robert Zemekis
Cast: Ray Winstone, Angelina Jolie, Anthony Hopkins, Brendan Gleeson
Distribuzione: Warner
Audio: DD 5.1 italiano, inglese, tedesco, spagnolo
Sottotitoli: italiano, inglese, tedesco, spagnolo
Schermo: 2.40:1

FILM: 65
AUDIO/VIDEO: 80
EXTRA: 90

78

■ Lars e una ragazza tutta sua DVD

Giocare con le bambole può essere salutare

Lars vive in una minuscola cittadina del Mid West, quattro case dove tutti conoscono tutti da sempre. Conduce una vita solitaria perché è afflitto da una sindrome che gli impedisce di avere normali contatti col prossimo, soprattutto le donne. Finché non annuncia trionfante di avere una fidanzata da presentare alla comunità. In fondo anche il goffo e gentile Lars (splendidamente interpretato da Ryan Gosling) sente la necessità di rapportarsi con un altro essere "umano". Così per posta, ordinata su Internet, gli arriva la sua nuova compagna: una bambola di silicone a grandezza naturale "anatomicamente perfetta". Con naturalezza Lars si mette a convivere con lei, la introduce in famiglia e nel paese come se si trattasse di una persona vera. Tutti comprendono quali problemi si celino dietro una simile messa in scena e dopo qualche esitazione e dubbio, si coalizzano affinché la commedia proceda nel miglior modo, assecondando Lars in tutto e per tutto, trattando come se fosse reale la "ragazza" che ha il nome di Bianca e che viene spostata su una sedia a rotelle. Così vera che Lars comincia ad ingelosirsi per tutto il tempo che la sua fidanzata impegna nelle varie attività inventate per lei e comincia a prenderne le distanze, esattamente come un innamorato deluso. Finché, così come la aveva "creata", arriverà a sentire la necessità di liberarsene. Ma come fare? Lars è un tipico prodotto da cinema indipendente americano a basso budget ma godibilissimo, una favola gentile e surreale, che si può anche leggere come una poetica metafora sugli "impossibili" rapporti umani. In fondo quale uomo non vorrebbe una donna che non parla mai... L'edizione su DVD è purtroppo priva di contenuti extra e questa cosa inevitabilmente non può che andare a influenzare la valutazione finale. L'immagine è luminosa e di buona definizione. L'audio è ben distribuito, con una leggera resa ambientale che si intensifica nei momenti musicali.



Regia: Craig Gillespie
Cast: Ryan Gosling, Emily Mortimer, Patricia Clarkson, Paul Schneider
Distribuzione: DNC
Audio: DD 5.1 italiano, inglese
Sottotitoli: italiano non udenti
Schermo: 1.85:1

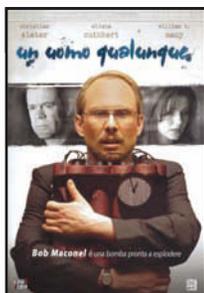
FILM: 75
AUDIO/VIDEO: 75
EXTRA: 0

50

■ He Was A Quiet Man... DVD

Un uomo qualunque

Certi film spiegano della società in cui viviamo più di molti trattati sociologici. Bob Maconel è un impiegato di ultima categoria nella solita company, vessato e deriso al lavoro, ignorato nella vita privata, quando rincasa intreccia dialoghi surreali con uno dei suoi pesci rossi. Lo troviamo al lavoro, mentre carica una pistola, dedicando un proiettile a ciascuno degli odiati colleghi che scruta con astio, nascosto dallo schermo del computer. Ma il destino lo porta contro le aspettative ad assumere vesti eroiche: un altro impiegato lo precede, fa una strage e finisce ammazzato proprio da Bob. Il quale diventa un eroe, assediato dai media, al centro delle attenzioni dei colleghi, gratificato dal Capo (William H. Macy) di un ufficio tutto suo e di un incarico "creativo". Dovrà anche prendersi cura di Vanessa (Elisha Cuthbert), la bella e impossibile segretaria, da Bob segretamente amata, rimasta paralizzato da un proiettile. Diventa l'unico tramite con il mondo per la ragazza, che gli si affeziona, e per la prima volta nella sua vita, vive. Diventa sicuro di sé e popolare fra i colleghi, di successo sul lavoro, arrogante perfino. Potrà mai un personaggio così reggere la felicità? Finale ambiguo, che lascia la possibilità di una meccanica della storia ben diversa. Frank A. Cappello scrive e dirige la cupa storia di una paranoia che dichiara ispirata a Dostoevskij (ma che ricorda Taxi Driver, Un giorno di ordinaria follia, L'assassinio di Nixon), con primissimi piani sulla faccia allucinata e precocemente invecchiata di Christian Slater, che forse sta ritrovando i fili per una carriera precocemente interrotta. Un film da recuperare per ovviare a una scarsissima e frettolosa distribuzione nelle sale. Da tenere ben presente che in questa edizione non vi è alcun contenuto speciale (da cui il voto finale, ndSS). Audio di discreta potenza e dettaglio, immagine pulita, adeguata a una fotografia originale sgranata, con violenti controluce di luminosità accecante.



Regia: Frank A. Cappello
Cast: Christian Slater, Elisha Cuthbert, William H Macy
Distribuzione: Onemovie
Audio: DD 5.1 italiano, inglese
Sottotitoli: assenti
Schermo: 1.78:1

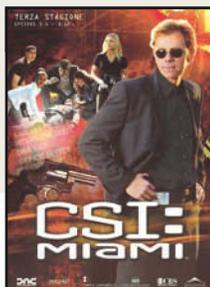
FILM: 80
AUDIO/VIDEO: 70
EXTRA: 0

50

■ CSI Miami - Stagione 3 episodi 01/12 DVD

Delitti alla luce del sole

Una cosa è chiara: per interesse si uccide più che per passione e la mancanza di scrupoli è universale. Nella solita Miami di abbagliante splendore, tutti vogliono sempre più soldi, i ricchi per averne di più, i poveri per cercare di emularli. L'investigatore della Scientifica, Horatio Caine, sempre più giustiziere e sempre meno tecnico di laboratorio, in questa terza stagione si trova a dover affrontare la morte di uno dei suoi più fidati collaboratori. Al suo fianco ancora una volta la bella Yelina, per la quale prova un trasporto particolare, anche se non sarà mai ricambiato. Entra in scena un personaggio nuovo, Ryan Wolfe (Jonathan Togo), mentre gli altri componenti si destreggiano fra urgenze di lavoro e problemi personali. Sullo sfondo il solito panorama, negli ambienti di musica e sport ma anche nei nuclei famigliari più "normali": feste esclusive e play boy contesi fra donne "disinvoltate", giudici corrotti coinvolti in scandali sessuali, flash mob, moderni pirati che sono trafficanti di armi, abusi d'alcool e di droga, anche uno tsunami sfruttato per compiere una rapina (episodio che dura 90 minuti). Come extra (20 minuti in tutto) troviamo "Profondo blu" dedicato a tutte le sequenze ambientate in mare e sott'acqua, per una serie che fa dell'Oceano uno dei protagonisti, e "Gli effetti speciali della Terza Stagione", che mostra vere esplosioni, inondazioni, crolli o immagini create al computer, come i consueti viaggi all'interno dei corpi umani da parte di corpi estranei o sostanze chimiche. Ottima definizione e dettaglio per una delle migliori rese quanto a serie tv, curatissima fino dai menù, con un croma volutamente carico e modificato da filtri per un'immagine di grande definizione e pulizia. L'audio è di potenza cinematografica, con costante dettaglio su tutti i canali.



Regia: varie
Cast: David Caruso, Emily Procter, Adam Rodriguez, Jonathan Togo
Distribuzione: DNC
Audio: DD 5.1 italiano, inglese
Sottotitoli: italiano (per contenuti speciali)
Schermo: 1.78:1

FILM: 80
AUDIO/VIDEO: 90
EXTRA: 70

80

Replay di Maggio completamente dedicato al Megadrive, console molto performante che abbiamo un po' trascurato negli ultimi tempi. In sede di Focus vi raccontiamo la storia del Kega/Fusion, uno dei migliori emulatori multiplatforma Sega in circolazione. Le recensioni sono dedicate a due giochi che hanno fatto la storia del 16 bit giapponese, pur non raggiungendo livelli qualitativi elevati. Buona lettura!

Replay



FOCUS

LA STORIA DEL KEGA/FUSION

Le console SEGA sono sempre state tra le più amate dai videogiocatori, e i progetti che ne hanno riproposto le gesta sui moderni PC sono svariati. Uno dei più famosi è Kega, emulatore nato più di 10 anni fa. Allora era denominato Kgen e l'autore, Steve Snake, si mise subito in luce per le sue ottime capacità: il software era dedicato esclusivamente a Genesis/Megadrive e, nonostante alcuni notevoli spunti, fu inizialmente messo in ombra da un'altra applicazione specifica per la stessa piattaforma, il Genecyst.

Nel 1998 Steve decide di riscrivere completamente il programma e rilascia una versione nuova e più performante della sua creatura, che chiama Kgen98. Dopo questo exploit, 4 anni di buio, in cui Snake scompare completamente dalla circolazione.

Nel 2002 la grande sorpresa: il progetto Kgen viene ripreso, riscritto e ampliato; nasce il Kega, emulatore nuovo di zecca che introduce molte importanti novità, ma soprattutto diventa multiplatforma.

Non più solo il Megadrive tra le console riproposte quindi, ma anche il Master System, il 32X e lo sfortunato MegaCD. Il progetto diventa quello di riferimento nel campo del panorama SEGA, e sembra avviato a essere ulteriormente migliorato. Un crash del computer di Steve però rimette in discussione tutto: l'HD del suo PC muore improvvisamente e costringe il programmatore a ripartire da zero con il progetto Kega.

Momenti di scoramento in cui Snake sembra sul punto di gettare la spugna, poi nasce Kega Lazarus, versione del programma rilasciata nel 2003 e perfezionata rispetto alla precedente.

Due anni di costanti migliorie portano il Kega a sbaragliare la concorrenza e a diventare l'emulatore SEGA per eccellenza; nel 2005 poi l'ultima rivoluzione, almeno fino a oggi: Steve Snake, recuperato nel frattempo il codice sorgente del primo Kega, lo unisce con quello del più recente Lazarus, aggiunge ulteriori innovazioni e partorisce il programma definitivo, che battezza Fusion (www.eidolons-inn.net/tiki-index.php?page=Kega), a sottolineare la commistione compiuta tra codici di diversa provenienza. Le novità principali che contraddistinguono l'ultimo nato sono due. Per la prima volta viene introdotto il supporto all'accelerazione hardware Direct3D e l'emulazione 32X, fino a quel momento appena abbozzata, viene ampliata e decisamente migliorata. Inoltre il Fusion diventa l'unico software di tutto il lotto a riuscire a emulare quasi perfettamente il chip sonoro Yamaha YM2612, consentendo così di gustare appieno il comparto audio di prodotti riproposti da altri programmi in modo imperfetto, come Sonic 3D Blast. Il progetto non subisce aggiornamenti significativi da circa un anno e mezzo, ma la vivace comunità che ancora ne popola il sito di riferimento fa ben sperare per ulteriori sviluppi futuri.



AFTER BURNER II

SOFTWARE HOUSE: Sega

SISTEMA: Sega Megadrive/Genesis

EMULATORE: Kega Fusion, Gens

ANNO: 1990



After Burner II è il seguito di un gioco che rivoluzionò il concetto di shoot'em up arcade, nel 1987, grazie a caratteristiche grafiche innovative e a cabinet dedicato molto spettacolare. Il successo ottenuto dal predecessore spinse SEGA, nel 1990, a sfornare questo secondo capitolo della saga, puntando questa volta anche sul mercato casalingo. AB II infatti è sviluppato su varie piattaforme (la versione Megadrive è quella che prendiamo in esame in questa sede). Nel gioco ci troviamo a pilotare un caccia F-14 Tomcat, impegnato in serrati duelli aerei con apparecchi nemici, per lo più Mig, in perfetto clima di guerra fredda.

Le differenze che lo distinguono dal predecessore sono minime: la struttura di gioco rimane infatti invariata, nel classico stile "distruggi i nemici e porta a termine le varie missioni". Le migliorie apportate rispetto al più antico lavoro sono di carattere tecnico: abbellimenti grafici, un maggior numero di livelli da affrontare, un parco armamenti ampliato e nuove tracce musicali di accompagnamento. Visivamente il gioco è eccellente: l'effetto 3D del bar viene riproposto molto bene anche in ambiente Genesis, e le musiche adrenaliniche che fanno da sottofondo sono perfette per creare un'atmosfera movimentata. La longevità è forse il punto debole di questo simulatore molto arcade: le missioni si assomigliano tutte e alla lunga diventano ripetitive. Se siete appassionati del genere, e non vi aspettate una riproposizione fedele del comportamento dei caccia, fateci un pensierino.

LAST BATTLE

SOFTWARE HOUSE: Sega

SISTEMA: Sega Megadrive Genesis

EMULATORE: Kega Fusion, Gens

ANNO: 1989



Ken il Guerriero è un anime molto amato in Italia e, fin dagli anni '80, ha ispirato diversi videogame. Il primo in assoluto fu rilasciato da SEGA, per piattaforma Genesis/Megadrive,

nel 1989. Nel gioco ci troviamo a vestire i panni dell'eroe della serie e a percorrere diversi livelli a scorrimento orizzontale in cui dovremo combattere con grandi quantità di nemici. Alla fine di ogni ambiente, come in ogni picchiaduro che si rispetti, ci scontreremo con una serie di boss, scelti tra i principali avversari che nel manga Ken affronta

nel corso dei suoi viaggi. Detto così, il gioco sembra molto appetibile, e forse per i fan della serie originale potrebbe anche esserlo; di per sé però il prodotto è carente sotto molti punti di vista. La grafica, completamente bidimensionale, è piuttosto scarna, le musiche e gli effetti sonori minimalisti e il parco mosse uno dei più poveri che mi sia capitato di vedere su una console 16 bit (ci si limita ai classici calcio, pugno e salto combinati tra loro). La difficoltà inoltre è troppo elevata: terminare il gioco richiede uno sforzo non indifferente che difficilmente avrete voglia di compiere, vista la povertà del beat'em up in sé. La versione localizzata in lingua Inglese poi, per problemi di diritti mai acquistati, è anche contraddistinta da nomi modificati rispetto all'originale. Una licenza sprecata, adatta solo ai veri appassionati delle avventure di Ken.



SUITE PORTATILE, PORTATILISSIMA!

Se apprezzate OpenOffice ma lo trovate troppo ingombrante, se pensate che AbiWord sia una gran cosa ma pesi troppo, allora siete proprio alla ricerca di una suite office davvero microscopica. In vostro aiuto arriva Tiny USB Office, un'applicazione dalle dimensioni estremamente contenute pensata per adattarsi comodamente tra i solchi di un vecchio floppy disk da 1.44 MB. Per essere onesti, esistono due versioni differenti di questo pacchetto e la seconda, decisamente più grande e corporea, pesa ben... 2.4 MB!

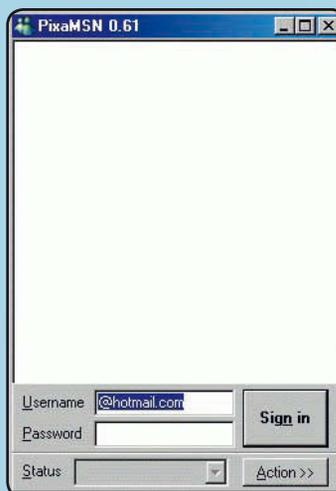
All'interno dell'applicativo troverete svariate apps, che riassumiamo di seguito:

- CSVed, per gestire i database

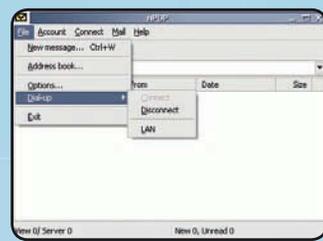
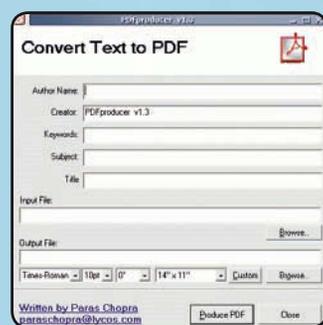
- NpopUK, per le vostre mail
- FTP Wanderer, un client FTP
- Spread 32, foglio di calcolo
- Kpad, word processor
- 100 Zipper, gestore di archivi
- DScrypt, utility per crittografare i dati
- PDF Producer, per la creazione di file in formato PDF
- XPass, password recovery
- PixaMSN, MSN Messenger Client

Insomma, non offrirà le stesse funzioni di Microsoft Office System 2007 o di un OpenOffice qualsiasi, ma mette a disposizione tutti gli strumenti che servono per non avere più bisogno di altro... e lo fa in pochissimo spazio!

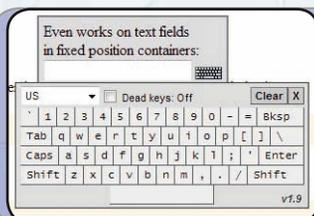
Tiny USB Office è logicamente



gratuito, e può essere recuperato all'URL: <http://www.xtort.net/office-and-productivity/floppy-office/>



UNA TASTIERA VIRTUALE PER FIREFOX

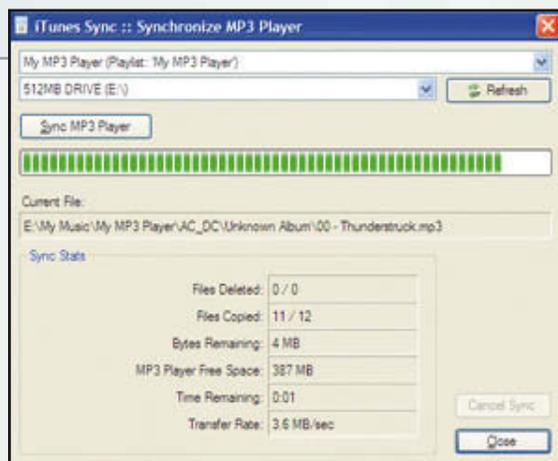


Come sicuramente saprete, Firefox ha la fortuna di avere dalla sua parte una schiera infinita di sviluppatori, che si occupa di spostare sempre più in là l'asticella dei limiti di questo piacevole browser. Grazie a Greasemonkey, questo mese, siamo riusciti a mettere le mani su Virtual Keyboard Interface, un piccolo tastierino virtuale che si installa come script nel nostro programma e permette di avere una VK li, a portata di click. Per fare vostro questo piccolo gioiellino da geek, puntate i vostri browser all'URL userscripts.org/scripts/show/10974 e accettate l'installazione dello script. Per far partire l'applicativo sarà sufficiente un doppio click in un qualsiasi campo di testo che preveda l'inserimento di dati. Semplice, (forse) utile ed efficace... no, non si può proprio chiedere di più.

ITUNES SYNC, PER SINCRONIZZARSI CON IL MONDO IDEI LETTORI MP3!!!!

Se avete un iPod, smettete di leggere senza preoccuparvi troppo di quello che state lasciando indietro. Se, invece, possedete un altro lettore MP3 e volete sfruttare il software di Apple per gestire la vostra musica, fate un salto sul sito www.binaryfortress.com/itunes-sync/, che nasconde la "casa" di iTunes Sync, piccola utility che serve per sincronizzare le playlist memorizzate su iTunes con uno dei lettori compatibili. Nella lunga lista che potete trovare sul sito ufficiale sono compresi moltissimi modelli, a partire dagli Archos 705 per arrivare ai Sony NW A 818 e W810i, passando per i vari Creative Nano, AudioDream, Samsung G600 e compagnia bella.

Se il vostro dispositivo non è presente nell'elenco, non disperate però! Ci sono ottime probabilità che funzioni ugualmente, a patto che venga visualizzato come "disco rimovibile" nella schermata di Esplora Risorse di Windows. Provare, comunque, anche in questo caso non costa davvero un bel niente!



Gianluca Masina gmasina@gameprog.it

**SPEDITECI I
VOSTRI LAVORI!**

**Gianluca Masina
(gmasina@gameprog.it)**

Lo sviluppo di un videogame non riguarda esclusivamente problematiche tecniche come la scrittura del codice sorgente o la grafica. A volte infatti, forse per la mancanza di esperienza, si tende a ignorare la necessità di elaborare un concept in grado di appassionare l'utente finale.

TALENT SCOUT

GAME DESIGN: FRANCESCO ANTOLINI A COLLOQUIO CON GIANLUCA MASINA

“N el mio lavoro è fondamentale possedere capacità progettuali”, sono le parole di Francesco Antolini (in foto), trentunenne di origine toscana e attuale game designer presso gli studios Ubisoft di Milano, una sede che guadagna una crescente stima da parte del publisher. Proprio negli uffici del capoluogo meneghino è stato prodotto l'ottimo *Rainbow Six 3: Athena Sword*, come del resto alcune mappe delle versioni *Chaos Theory* e *Double Agent* di *Splinter Cell*. L'intervista è stata occasione per affrontare diversi argomenti, come quelli riguardanti le primissime fasi di lavorazione di un gioco, ovvero la progettazione. Questo aspetto non è assolutamente da sottovalutare, poiché il settore della game industry si fa sempre più aggressivo e si rivolge anche a nuove tipologie di utenti. Prima di cominciare lo sviluppo vero e proprio si deve capire il tipo di approccio da impiegare. Francesco, a rafforzare questa affermazione, ritiene opportuno raccontare la sua attuale esperienza, che lo vede molto impegnato nella lavorazione di un gioco (al momento ancora top secret) per Nintendo DS dedicato a un giovane pubblico femminile: “Quando c'è stato commissionato questo progetto il nostro gruppo ha incontrato enormi difficoltà, poiché nessuno aveva le idee chiare riguardo i gusti di quel target che magari non ha alcuna esperienza in materia di videogame. Per fortuna abbiamo potuto beneficiare dell'apporto di un consulente specializzato in tematiche adolescenziali”. Secondo Antolini è quindi assai meno impegnativo realizzare un sequel “dove esistono già reazioni di mercato e dove solitamente gli aspetti chiave del gioco sono già stati sviluppati per l'edizione precedente”. Se un importante publisher come Ubisoft (che fattura ogni anno diversi milioni di euro) può incontrare difficoltà durante la lavorazione di un nuovo titolo, il destino di una giovane software house, senza massicci investimenti alle spalle, sembra già segnato. Francesco ritiene invece



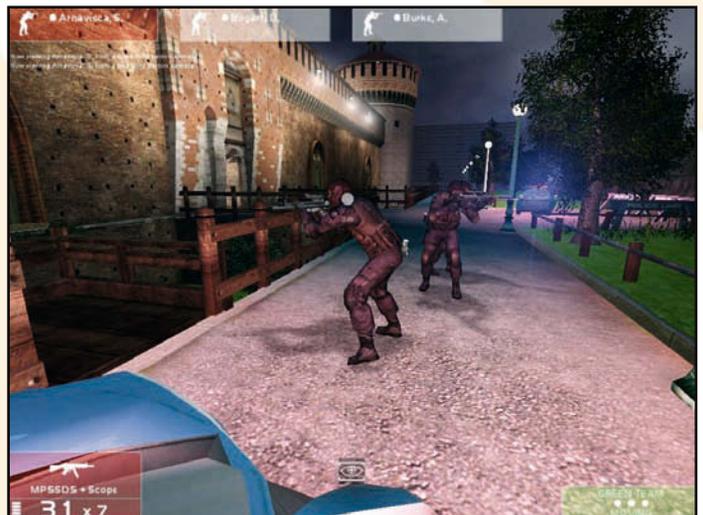
che questo è forse il momento più adatto per tentare l'esordio nella game industry, poiché esistono sul mercato tecnologie in grado di permettere a chiunque di sviluppare un gioco in tempi ragionevoli e con poco dispendio di risorse, si pensi alla quantità di titoli realizzati mediante Flash e a disposizione sui diversi siti web. Microsoft, inoltre, sta investendo in maniera massiccia sulle librerie XNA, inoltre è possibile scaricare gratuitamente un ambiente completo di molte funzionalità come Visual Studio in versione Express. Il colosso di Redmond è in procinto di pubblicare le migliori creazioni XNA da parte degli utenti attraverso la piattaforma Xbox Live Arcade. Il singolo sviluppatore può così ricoprire un ruolo attivo, non più soltanto spettatore ma anche promotore di nuovi contenuti in grado di innalzare ulteriormente l'interesse nei confronti del videogame inteso come nuovo media. Tutto lascia presagire quindi che anche altri produttori software non si lasceranno sfuggire l'occasione di immettere sul mercato le loro tecnologie dedicate al game development. Gli sviluppatori





potranno ottenere maggiori visibilità e soprattutto sostenere la propria attività mettendo in vendita il loro gioco nelle vetrine online come ad esempio quella di Xbox Live Arcade. Ovviamente non sarà facile emergere, poiché, oltre all'aspetto qualitativo, subentrano anche altre problematiche da tenere in considerazione. "Attenzione", prosegue Antolini, "Il prodotto che si intende realizzare deve sapersi distinguere per originalità e, cosa più importante, divertire l'utente finale". È importante capire se l'idea in lavorazione può piacere al target al quale è indirizzato, ovvero se può essere percepito come un prodotto che vale la pena di acquistare. Si tratta di attività che deve svolgere il game designer, una figura in grado di cogliere al volo questi particolari non trascurabili. La professione del designer ha assunto nel corso degli anni un'importanza di rilievo nella game industry, quasi quanto uno sviluppatore, un modellatore o un sound designer. Francesco si ritrova spesso a dover visionare videogame amatoriali di ottima fattura a livello tecnico: "Purtroppo sono totalmente privi d'attenzione verso il design, non dal punto di vista grafico bensì nei confronti del giocatore". Questa "mancanza" non deve scoraggiare, poiché situazioni del genere capitano spesso anche nei gruppi di lavoro più blasonati, specialmente quando ci si appresta a giocare al primo prototipo: "In questa fase cominciano i primi problemi. Un'idea che in fase di progettazione si riteneva geniale può perdere tutto il suo fascino durante le fasi di testing costringendo a rivedere alcuni particolari della progettazione". Per un team senza esperienza è consigliabile acquisire consapevolezza dei propri limiti, meglio concentrarsi su meccaniche semplici e magari un numero ridotto di asset grafici ma "curati nei minimi dettagli". L'importante è non partire in quarta con lo sviluppo, ma svolgere un periodo di elaborazione delle proprie idee altrimenti il rischio di perdersi è quasi certo. Nel caso di un progetto Ubisoft, prima della stesura del concept, ovvero la definizione del videogame stesso,

si svolge il cosiddetto "periodo di brainstorming" durante il quale tutti i componenti del team sono chiamati ad intervenire divulgando le loro idee. "Ognuno espone le proprie idee in modo tale da raccogliere numerosi spunti. Più ampio è il team, più impegnativo sarà giungere a un'idea comune del gioco che si intende creare". La prossima fase riguarda la progettazione, ovvero l'elaborazione di un documento partendo da tutti gli input. "In questo caso la relativa documentazione dovrebbe essere elaborata da una persona soltanto, in modo da ottenere una visione univoca e coerente del gioco". È di fondamentale importanza a questo punto saper comunicare con chiarezza le diverse attività ai membri del team. Le specifiche possono essere elaborate come si ritiene più opportuno magari attraverso bozzetti su carta, software di videoscrittura oppure "strumenti" web come i Wiki, ovvero "una collezione di documenti che può essere modificata dai suoi utilizzatori" (fonte Wikipedia). Variare in corso d'opera la metodologia di documentazione comporterebbe il rischio di rendere più impegnativo il lavoro del team e di conseguenza uno slittamento dei tempi di consegna del progetto. "Attenzione. Un documento di design non è un romanzo!", conclude Antolini. "Il game designer deve essere in grado di schematizzare al massimo i contenuti in modo da agevolare la comprensione a coloro che si occuperanno di elaborarli". L'esperienza all'interno di una software house permette di acquisire col tempo una maggiore dimestichezza nella progettazione. Gli aspiranti game designer possono fare affidamento anche su Internet; sono presenti, infatti, diversi articoli all'interno di fonti autorevoli come il portale gamasutra.com, ma non è da sottovalutare anche l'immenso panorama della blogsfera. Numerosi professionisti, tra i quali anche Francesco con il suo "splashzone.typepad.com" oppure "lostgarden.com", curato da un ex game designer statunitense, contribuiscono a pubblicare segnalazioni e spunti interessanti sull'argomento.





Nokia affila le unghie per il grande rilancio della piattaforma N-Gage. Quale miglior modo di prepararsi all'evento, se non accaparrarsi il non-plus-ultra degli smartphone dell'azienda finlandese?

NOKIA N-96

Un anno fa Nokia ci aveva fatto sognare con l'N-95, smartphone di punta dotato di tutto ciò che si potesse immaginare, compreso un ricevitore GPS integrato. L'N-96, che dovrebbe giungere sugli scaffali nella seconda metà del 2008, pone un nuovo standard di riferimento per gli smartphone della casa finlandese. Sicuramente molti di voi staranno già pensando che, in effetti, l'iPhone Apple sia un passo avanti. Vi rispondo dicendo che sono due prodotti assolutamente diversi come utilizzo, possibilità di implementazione, "appeal". L'iPhone è uno smartphone che lascia a bocca aperta nella prima mezz'ora: il touch-screen, l'interfaccia di utilizzo assolutamente non convenzionale, la "familiarità" con il mondo Apple, l'hanno già reso famoso in tutto il mondo. Ma Nokia e Symbian offrono ancora oggi un mondo di sviluppatori più vasto, un gran numero di programmi, applicazioni e giochi che rendono gli smartphone della casa finlandese una scelta più azzeccata per gli "smanettoni" e per chi cerca più un "micro pc-portatile", piuttosto che un oggetto modaiolo.

L'N-96, da questo punto di vista, si pone come nuovo punto di riferimento per la qualità e la quantità di elementi integrati nel suo piccolo "case": si va dal ricevitore GPS integrato alla connettività senza fili (Bluetooth 2.0 e Wi-Fi), passando per l'immane modulo a infrarossi (ma qualcuno ancora lo usa?), la fotocamera con obiettivo Zeiss a 5 megapixel, il ricevitore radio FM e un ricevitore integrato DVB-H per la TV digitale (sperando che l'offerta decolli, prima o poi). Sempre per la visione della TV o di filmati, l'N-96 integra due altoparlanti stereo (dovrebbero essere in grado di rendere un effetto "surround"), e un intelligentissimo "trespolino" che si solleva dall'obiettivo posteriore, permettendo di "appoggiare" il telefono sul tavolo, mantenendolo in posizione inclinata, ottimale

per la visione di un filmato.

Lascia a bocca aperta la disponibilità di ben 16 Gigabyte di memoria flash, espandibili fino a 24, che lo rendono, di fatto, capace di memorizzare centinaia di film compressi, album in formato mp3, mappe stradali e tanto altro. L'utilizzo è immediato, per chi ha avuto già a che fare con il Symbian. Rispetto agli altri smartphone Nokia abbiamo riscontrato una notevole velocità di navigazione all'interno del menu di navigazione. Quest'ultimo può essere impostato sia in visualizzazione "classica" bidimensionale (come

Sistema operativo: Symbian 9.1 S60 3ª Edizione
Memoria: 16 Gigabyte espandibile
Caratteristiche peculiari: UMTS HSPDA, Wi-fi, DVB-H



il Symbian a cui siamo abituati oggi), sia in modalità "3D" che ricorda i desktop tridimensionali visti in Microsoft Vista Premium e in qualche distribuzione Linux recente.

Lo schermo, con una risoluzione QVGA (320x240 pixel) mostra un'ottima brillantezza e definizione dei caratteri, anche se ci saremmo aspettati un salto di risoluzione.

La tastiera è comodissima. Come per l'N-95, troviamo uno slide-up contrario che mostra i comandi del riproduttore video, che dovrebbero poter essere utilizzati anche come tasti-azione in configurazione "videogame". Proprio in termini "videogiochi", Nokia si appresta a lanciare il nuovo portale N-Gage, da cui potremo scaricare titoli inediti o ottimizzati per sfruttare l'hardware degli smartphone Nokia, ivi comprese le capacità 3D dell'N-96. Prezzo? Tra i 700 e gli 800 euro all'uscita, per chi non deve chiedere, mai...



Voglio una vita spericolanquilla, perché da quando son nato che è tranquilita....

Un mese ciccio ciccio di cose da dire e la pagina dell'Euforia Paradossa che, per un'illusione visiva, sembra rimpicciolirsi più del formato della Gazzetta dello Sport. Andiamo per punti: di solito o si fa prima o si finisce almeno un golfino. Punto 1: fatemi gli auguri, bestie, che questo mese è il mio compleanno e, stando a quanto si dice in alcuni libri, potrebbe anche essere l'ultimo. Ma non preoccupatevi, rimarrò sempre quel modesto e allegro bambino di Betlemme che tutti amano e conoscono. Punto B: ringrazio per il continuo supporto tutti gli eufo-buster in circolazione. Tutti tranne quell'elemento che mi ha spedito un file mp3 con il pezzo di Elio al contrario che suona come una canzone di Elvis. Il giorno che potrò pubblicare un mp3, altro che Betlemme... Punto stellina: un abbraccio forte forte al limite del laccio elastico a quel grandissimo figlio di una bufala alla diossina che mi ha rifatto la fiancata alla nikazzimobile. Punto croce: ah no, questo era per le varie ed eventuali. Bene, direi che abbiamo esaurito l'ordine del giorno. Passiamo alle cose meno serie...

IDRAULICA GLOBALE

Come da tradizione, ho raggruppato in questo piccolo recinto un paio di segnalazioni di altrettanti euforotti. Ad accomunarne la pubblicazione il tema più che mai videoludico: due diverse testimonianze che il buon Super Mario continua imperterrito a comparire un po' in ogni dove. Terenzi per dirne una, ha intravisto su un blog una splendida parodia dell'ultima cena: resta solo da capire che messaggio voleva dare l'autore, ma non facciamo i difficili e ringraziamo comunque per l'immagine. Dawid, invece, ci spedisce uno scatto di un centro commerciale scandinavo addobbato in modo da far sentire i suoi visitatori come i celebri barili rotolanti. Chissà che spasso stare in quel supermercato e rotolare con le borse della spesa in mano...



UN TOP GUN CON LE TOPPE...

Le immagini qui riportate mi sono state inviate da Walter1, vecchia conoscenza dell'Euforia Paradossa, ma avrei potuto segnalarmele anche da solo (ma mi vergogno sempre a segnalarmi addosso, sapete com'è, ho una certa età...), visto che hanno avuto una discreta diffusione anche in rete. Si tratta di un paio di esempi di patch, le toppe che identificano i militari, americani e non, come appartenenti a un gruppo, uno squadrone, un'organizzazione interna e via dicendo. Ora, finché si parla di squadroni conosciuti di Marine, aeronautica e esercito non ci sarebbe nulla che possa interessare il nostro radar di Euforia Paradossa. Poi, però, ti imbatti nello squadrone 509 di stanza a Roswell durante gli anni '50 (ecco il motivo dell'alieno), che come motto in latino ha un bel "Dal sapore simile al pollo" con tanto di forchetta e coltello disegnati nel simbolo... Non vi basta? Allora beccatevi il logo del MiST (Military Spaceplan Technology Program), che ha come stemma un simbolo di morte... Fatto con un X-Wing al posto delle ossa!



TOPAQUIZ LA PAROLA L NON SI DICE, SI VIVE

Il Topaquiz di due mesi addietro ha ricevuto un bel numero di risposte. Bravi e bravi e ancora bravi a tutti quelli che hanno riconosciuto Eliza Dushku, in particolare a Berxx, L'Otro (che ci tiene a dire "mi chiamo così ma non mi piace il MMORPG del Signore degli Anelli... contento te, caro mio, contenti tutti) e Gnappy79, tra i più veloci a riconoscere la protagonista di Tru Calling e personaggio di Buffy/Angel nei panni di Faith (da cui il nome Vera Fede piazzato nel titolo... Ma cosa credete, gli indizi io li penso anche quando dormo, anzi, specialmente quando dormo!). Archiviato il no-prize passato lanciamo la candidatura di questo mese. Difficile davvero questa volta identificare la topattrice segreta: ha partecipato a una marea di telefilm (ER, Dawson's Creek, Alias) sempre in ruoli marginali, è comparsa in Old School, in una partecina trascurabile. E allora, vi chiederete, come facciamo a conoscerla? Beh, potreste averla vista tra le protagoniste della serie d'amore più monotematica della storia (e chi vuole intendere, intenda) oppure su una delle serie più celebri del nuovo canale Joi del digitale terrestre di Mediset. Basta indizi, buona caccia!





PARENTAL ADVISORY:
Si informano i gentili lettori
che nessuno ha ancora inventato
i MSORPG, ma l'aggeggio
per le foto invece si!

IL PASTORE CONTINUA IL SUO VIAGGIO NEL MAGICO MONDO DELLA FOTOGRAFIA!

È inutile resistere, saremo tutti assimilati. Da cosa? Dal piccolo grande Pastore che è in ognuno di noi, ovviamente. Non importa quale possa essere il nostro hobby: la musica, il calcetto, le automobili, l'irrigazione dei bonsai... ci sarà sempre qualcuno dotato di aggeggi costosissimi e all'ultimo grido, arrangiati in modi che farebbero gridare alla tamarrata anche il più truce di noi. Pensiamo alle auto



Cioè, capite? Tutta questa attrezzatura per fare le foto ai fiori in giardino!!! Roba che si risolveva con un treppiedi da 30 euro e una buona giornata!

moddate o alle chitarre aerografate, per esempio: non sono un fulgido esempio che, in qualunque settore dei perditempo umani, ci sarà sempre un Pastore in erba? Beh, se amate la fotografia, sappiate di non essere assolutamente immuni e che, proprio a causa del costo e della particolarità di flash, obiettivi e apparecchiature al seguito, la Pastorite è sempre in agguato. Che dire, infatti, del meraviglioso aggeggio di cui abbiamo rubato le foto su Internet? A che cosa serve ce lo mostra direttamente il suo costruttore a cui, però, abbiamo deciso di celare il volto. Sappiate però che il tizio è un arzilla vecchietto, un po' come dire che la Pastorite non guarda in faccia a nessuno: giovani o anziani, bianchi o neri, uomini o donne. Colpisce e basta...



Facendo tesoro di Trovaprezzi.it, provate a calcolare il costo totale degli aggeggi montati su questa intelaiatura metallica. E poi stupitevi pure.

Le interviste di Bovabyte

C.R.O.W.D., MASSIVE SINGLE-PLAYER ON-LINE ROLE PLAYING GAME



Siete stufo di World of Warcraft? Parole come grindare e aggro vi fanno venire il voltastomaco? Second Life vi è sempre sembrato una tavanata galattica? Bene, noi Bovas abbiamo la soluzione. Ci siamo infatti introdotti di soppiatto negli studi di una software house di cui non diremo il nome, la Di cui non diremo il nome Soft, perché il fratello del cognato dell'uomo delle pulizie

ci ha spifferato che, là dentro, bolliva qualcosa di grosso. In effetti, avevano ficcato un intero agnello in un grosso pentolone per Pasqua, ma questa è un'altra storia. Ciò che conta è che la Di cui non diremo il nome Soft sta per calare la mannaia sui proventi di Blizzard, NC Soft e tutte le altre. Ha infatti inventato il primo gioco di ruolo di massa... single player! Già, ridendo e scherzando ci siamo trovati di fronte al primo MSORPG, acronimo se possibile ancora più brutto e impronunciabile di MMORPG. Se vi state chiedendo come possa essere di massa un titolo in singolo giocatore, non preoccupatevi, non siete i soli; ciò nonostante alla fine siamo riusciti a trovare una risposta. Ce lo ha spiegato Innomi-

nato Scaramelli, project leader e direttore commerciale della Di cui non diremo il nome Soft.

Noi Bovas: Signor Scaramelli...

Sig. Scaramelli: Innominato, mi chiami Innominato.

Noi Bovas: Va bene, Innominato. Ci chiedevamo il perché di un nome tanto strano per una software house, ma...

Innominato: Sì, sì, me lo dicono tutti. In effetti io pensavo di chiamarla Activision, ma poi mi hanno detto che questo nickname era già preso. Mi avevano proposto Activision24323, Activi_627345 e 23543_Vision, ma nessuno di questi mi piaceva. E così ho optato per un nome corto e facile da ricordare. Vabbè, immagino che voi altri siate venuti qui per qualcos'altro, giusto?

Noi Bovas: Effettivamente, noi saremmo qui per quel gioco che stareste sviluppando...

Innominato: Ancora? No, per cortesia, dite al capo vostro che ancora non li tengo i soldi, e che non è che perché mi ha fatto il prestito



sei mesi fa, adesso può averli già indietro, per queste cose tempo ci vuole, e poi...

Noi Bovas: Ma cosa ha capito!? No, noi vorremmo sapere di che si tratta!

Innominato: Aaaaah, ma potevate dirlo subito. Beh, non ve lo dico.

Noi Bovas: Scusi eh, ma che razza di intervista pretendete che le facciamo, se lei non ci parla del gioco?

Innominato: Ehehehe scherzavo! In fondo oggi è il primo aprile (per voi che leggete non lo sarà più... ndBovas). Vabbè, lasciate che vi presenti C.R.O.W.D, il primo RPG di massa da giocare interamente in solitario. O quasi. C.R.O.W.D, oltre a voler dire "folla", è l'acronimo di una qualche frase stupida senza senso, che di sicuro ci verrà in mente verso la fine dello sviluppo, ma a cui per adesso non abbiamo ancora pensato, per cui direi di non soffermarci sul nome più di tanto.

Noi Bovas: Ok, ma come si gioca?

Innominato: È piuttosto semplice. Tutti i giocatori si ritrovano sullo stesso mondo persistente ma, a differenza di tutti gli altri MMORPG in circolazione, non possono vedersi tra di loro. Ognuno può interagire con l'ambiente, modificandolo solo in parte (per esempio spezzando un ramo, creando una buca, facendo franare il terreno e così via) e l'unica traccia che lascerà di sé, oltre a queste piccole cose, sarà il rumore dei suoi passi. Va necessariamente aggiunto che anche gli accessori con cui potrà vestirsi e andare in giro saranno del tutto invisibili. Per cui potrà avere delle scarpe di cuoio o di metallo che faranno un rumore diverso, ma sempre invisibili saranno. E questo perché nel mondo di C.R.O.W.D tutti ci tengono, alla privacy. Forse un po' troppo.

Noi Bovas: Qualcosa ci sfugge... ma ce l'ha una trama questo gioco?

Innominato: Assolutamente sì. Dato che gli abitanti del mondo persistente sono tutti invisibili, non riescono più a trovarsi e ad accoppiarsi tra di loro, per cui si stanno via via estinguendo. Ciò ha dato origine a una spaventosa crisi di coscienza generale, sfociata nella comune convinzione di essere l'unico abitante del pianeta. Ma a mano a mano che si vaga senza uno scopo preciso nel mondo di C.R.O.W.D, ciascuno comincia a sospettare di non essere da solo. Perché quel ramo si è spezzato? Perché lì si è formata quella buca? Perché il terreno in quel punto è franato? E di chi sono quei passi uditi nella notte? Ecco allora che il giocatore viene spinto alla ricerca degli altri, con cui però può interagire solo limitatamente.

Noi Bovas: E in che modo?

Innominato: Se ve lo dico poi gli alieni mi rubano le idee.



Il signor Innominato Scaramelli, CEO della Di cui non diremo il nome Soft. Per intervistarlo abbiamo dovuto pagargli una doppia pizza farcita, ma ne è valsa la pena!

Noi Bovas: Dobbiamo riempire due pagine e ci sei costato venti sacchi.

Innominato: I giocatori possono interagire tra di loro scontrandosi casualmente – e in tal caso vedranno il mondo annebbiarsi per un istante, in seguito alla capocciata – vedendo un elemento dell'ambiente cascare per terra o cose così. Avremmo voluto inserire un sistema di voice chat che permettesse alla gente di urlare a casaccio in mezzo alla solitudine, ma siccome era troppo difficile, alla fine abbiamo deciso che tutti gli esseri viventi di C.R.O.W.D sono muti.

Noi Bovas: Ah, immaginiamo che un gioco del genere sia davvero molto divertente. Ma non ci sono delle armi con cui, che so, uno potrebbe decidere di farla finita?

Innominato: Certo che ci sono, e qui viene il bello! Ognuno può andare in giro con un grosso mitragliatore o con una spada. Tanto nessuno può vederlo. E cominciare a sparare o a menare fendenti a casaccio: prima o poi è probabile che colpirà qualcuno! In questo caso, tuttavia, non gli sarà dato saperlo. A meno che, naturalmente, non si sia concentrato attentamente sul rumore dei passi, e non abbia individuato la sua vittima. Niente più passi, colpo sicuro.

Noi Bovas: Ma se uno, ricevuto il primo colpo, decide di stare fermo e immobile?

Innominato: allora in tal caso il suo aggressore non lo sentirà, pensando che sia morto. Abbiamo ottenuto un duplice vantaggio: l'agredito sopravvive, e l'aggressore è contento, perché è convinto di aver fatto secco qualcuno.

Noi Bovas: Sì, ok, abbiamo capito. Ma se in questo gioco non si può fare assolutamente niente, il divertimento dove sta?

Innominato: Beh, nell'esplorazione. Guardate che bel mondo virtuale, quello! Del resto, non si divertivano così anche i giocatori di Myst?



Un ambiente futuristico tra quelli al vaglio degli sviluppatori. Effettivamente, non è ancora chiaro dove sarà ambientato il gioco.



TGM MAIL



Prosopopea 26 marzo 2008 [Aaaaaaaah, i film interattivi!]

Se vi menziono titoli quali Phantasmagoria, Black Dahlia, The Ripper o The Beast Within, che vi viene in mente? Niente di più ovvio: il famigerato periodo storico in cui il videogioco diede al filmato un'importanza capitale e prese a braccetto il cinema come mai aveva fatto prima, investendo anche fior di soldoni. Nessuno (che io conosca) ama ricordare con particolare slancio emotivo quegli anni, anche se i titoli menzionati restano nel cuore di molti appassionati; ok, forse dal discorso possiamo escludere il primo e tutte le schifezze di varia fattura che ho evitato di ricordarvi...

Comunque il punto a cui voglio arrivare è un altro: pochi giorni fa Sony ha deciso di ripescare questa allegra etichetta per appiccicarcela addosso; nell'occasione dell'aggiornamento del firmware di PS3 alla versione 2.20, includerà il supporto al BD-LIVE. In buona sostanza con la nuova edizione del Blu-Ray (formato uscito vittorioso dallo scontro con HD-DVD), i dischi potranno godere di contenuti video aggiuntivi, giochi e suonerie (!!!). Tutta roba da scaricare dal servizio online.

Quel che ci interessa in questa sede è tuttavia l'eventualità che rinasca il concetto di film interattivo, con declinazioni offline e online; la novità, come tutte le novità che provano a mescolare narrazione a gioco, mi incuriosisce. Tuttavia, forte dell'esperienza e dopo aver sostenuto la battaglia contro le cutscene, mi dico fortemente pessimista: volendo far presa sul grande pubblico, mai e poi mai andranno a fare della vera sperimentazione producendo qualcosa di interessante e attirando qualche autore. Mi aspetto piuttosto qualche surrogato di caratura prettamente commerciale da "giocare"

a cervello spento, se di cervello si può parlare.

Voi che ne dite? Può essere una nuova frontiera, quanto meno un'alternativa al videogioco in senso classico, oppure sarà un'ennesima panzana?

I primi film a sperimentare saranno The 6th Day e Walk Hard, la data imminente è quella dell'8 di aprile. Siete pronti alla, ehm, rivoluzione?

Massimo Svanoni

Get a life?

Salve a tutti, scrivo in merito all'editoriale del Silvestri apparso sul numero di gennaio.

Vorrei però mettere il punto sulla questione che sta a monte, ovvero il videoG: tempi e metodi di somministrazione.

Ho 25 anni, un lavoro, una vita sentimentale più o meno intensa e frequento una palestra a giorni alterni.

Arrivo a casa mai prima delle 20:00, spulcio le mail e sono di nuovo con le chiavi dell'auto in mano o, se non ci sono appuntamenti in ballo, sdraiato comodamente sul mio letto a sfogliare l'ennesimo libro o a gustarmi qualche pezzo di cinema che meriti attenzione.

Il videoG non ci sta, non più.

Da quando mi sono reso conto di ciò che mi sono perso finora (musica, cinema, arte e letteratura) a volte tutto il resto mi sembra uno spreco di tempo!

Si è parlato spesso di come si ponga il videoG nei confronti delle altre forme d'arte; beh, a parer mio può aspettare.

Il videoG, nelle sue espressioni migliori, è arte ed è assodato. Però non è quell'arte che fa cultura, che mi riempie l'anima; e quindi lo accantono.

Fa strano pertanto leggere di un 40enne che si chiede se non si sia perso di vista l'obiettivo primario in ambito videoludico. Fa strano sentirlo dire da una persona che è immersa nel suo lavoro, nelle sue attività (squash e altro anche?) e nelle sue relazioni.

Le mail del filone "La mia ragazza mi ha lasciato perché sto troppo al PC" si leggevano solo nella posta del Raffo... dovremo aspettarci qualche editoriale dallo stesso tono mesto?

Silvestri, get a life!

Pierpaolo Petroni

Il nostro SS dovrà presto fare i conti con altro genere di levatacce notturne, dunque il significato del tuo invito sghignazzante si estende ben oltre le tue intenzioni... ;-) Ciò detto, è proprio la questione a monte e la successiva elencazione di attività a perplimermi. Il mese

IL VIDEOG, NELLE SUE ESPRESSIONI MIGLIORI, È ARTE ED È ASSODATO. PERÒ NON È QUELL'ARTE CHE FA CULTURA, CHE MI RIEMPE L'ANIMA; E QUINDI LO ACCANTONO

PIERPAOLO PETRONI

scorso Darkjiggly si chiedeva: sono più un consulente informatico o un videogiocatore? Ora tu, Pierpaolo, scopri che nella scala delle tue priorità, il videogioco è sceso di posizione; è un po' meno amato e un po' più perdita di tempo. Pace. Qualificare il proprio tempo mi mette ansia. Son passato anche io di lì; per qualche mese ho rifiutato il pad e ho adoperato il mouse con spirito avverso. Poi mi è passata. Vuol dire che è amore vero. O almeno così mi dico quando poso un romanzo senza averlo terminato e provo a superare il 43esimo livello del World Tour di Winning Eleven (porca miseria, una vittoria per 6-0 a difficoltà 6 equivale a un colpo di shotgun sotto alla cintura).

Nondimeno mi resta sempre la voglia di fare questo e quello, compresa la gita al cinema o quella a teatro (che sto a lungo rimandando), ma da parecchio non mi fermo più a domandarmene la ragione o a provare a direzionare le mie passioni. Ce le ho, le lascio correre libere, inseguo ora questa, ora quella in modo umorale e spontaneo a seconda di come il sole mi guarda al mattino. E di ri-



LO SPIRITO IMPRENDITORIALE

Ricordate la proposta che mi scappò rispondendo a Giovanni Butera sul numero di gennaio? Bene, detto-fatto: ecco che lo spirito imprenditoriale dei nostri lettori si accende e diventa inarrestabile. Di qui alla scalata al successo, è un attimo.



ISPIRANDOMI AL FAMOSO MANIFESTO DELL'ESTETISMO TRACCIATO DA OSCAR WILDE NELLA PREFAZIONE DEL SUO CAPOLAVORO, IL RITRATTO DI DORIAN GRAY, NE RIPROONGO UNA RIVISITAZIONE IN CHIAVE VIDEOLUDICA

DOMENICO "SIR DRAKE" SICILIANO

fletterci sopra mi curo solo quando è l'ora di stendere le risposte alla TGM Mail.

Manifesto

Caro Xam, il motivo per cui ti scrivo è il fatto che secondo me si sta tralasciando un elemento fondamentale della nostra condizione di Gamer(s): noi, che leggiamo riviste e riflettiamo su tematiche inerenti alla nostra passione, non siamo semplici fruitori! Noi siamo veri e propri intellettuali, né più, né meno!

Ecco perché, ispirandomi al famoso manifesto dell'Estetismo tracciato da Oscar Wilde nella prefazione del suo capolavoro, Il ritratto di Dorian Gray, ne ripropongo una rivisitazione in chiave videoludica solo dei punti fondamentali:

- Il "programmatore" è il creatore di cose belle.

- Il critico è colui che traduce in una nuova forma o in una diversa materia la percezione delle cose belle.

- La critica, elevata o infima che sia, è una forma di autobiografia (questa è per te, Xam)(ci vogliamo aggiungere un "la critica è sempre dannosa"? ndXam).

- Non esistono "videogiochi" morali o immorali. I videogiochi sono "programmati" bene o male. Nient'altro.

- La diversità di opinioni su di un "videogioco" dimostra che l'opera è nuova, complessa e vitale.

- L'arte rispecchia lo spettatore, non la vita.

- Quando i critici sono in disaccordo, il "programmatore" è in accordo con sé stesso.

- Possiamo perdonare a qualcuno di aver fatto qualcosa di utile, purché non se ne compiaccia. L'unica giustificazione per fare qualcosa d'inutile è ammirarla intensamente.

- L'arte tutta è perfettamente inutile.

Spero che la lettura di queste affermazioni lapidarie possa

AVVERTENZE D'USO

Non saprei che dire, senza rischiare di ripetermi all'alba di una stagione che da sempre ispira le mie TGM Mail. Ed è proprio questo il punto; è il non saper che dire a fare di quest'angolo lo spazio prediletto per me e per tutti coloro che si ritrovano nella mia condizione: quel maledetto foglio bianco che non si vuole riempire. Di parole qui non ce ne son troppe, ma quelle che ci sono hanno il peso specifico del piombo.

DOMANI

Momento di cui non v'è certezza, come si suol dire. Salvo considerare le richieste in termini di risorse di un certo ben noto sistema operativo...

LIFE

Esimi esponenti del mondo del calcio sostengo che sia ora. Noi ci limitiamo ad apprezzarne la sempre eccellente recitazione e a domandarci che ci sia di così vivido nella nostra onirica passione. Ma anche no.

MANIFESTO

Quella cosa che tutti si fermano a guardare se ha delle tette sopra. Non è il caso di quello proposto da Wilde e in queste pagine, reinterpretato da Sir Drake, ma siamo sicuri che possiate fare un'eccezione.

MEGAGIGATERA

Una parolaccia, senza dubbio. Voglio dire, quale che sia l'entità presa in considerazione, l'ultima cosa importante nel videogioco. Con rispetto parlando, eh.

offrire lo spunto per interessanti riflessioni.

Un saluto all'onirico Xam.

Domenico "Sir Drake" Siciliano

Ah ah. Buffa, una volta letta in chiave ludica, devo dire. Solo una cosa: "programmatore" mi fa molto anni ottanta; direi più "sviluppatore". Ora che ci penso, però, c'è una differenza fondamentale tra il videogioco e l'opera d'arte in generale o il libro in particolare. Per quanto il primo venga diretto da un lead designer, resta l'opera congiunta di più crape e quindi di fatto è basilariamente multi-autoriale.

Tiè, vi ho abbozzato un altro spunto. Intanto rileggete il manifesto, che qualche cosa buona ne può certamente saltar fuori. Del resto siamo intellettuali, mica pizza e fichi.

The Villa's adventures

Non sapevo che gli FPS online avessero degli award. Hanno espanso il loro lato GDR. Ho iniziato da poco a giocare a BF2142. Mi divertivo a fare il ceccchino. Mi appostavo in un luogo scelto accuratamente ed aspettavo pazientemente. Non guardavo il numero di ucci-

sioni e lo score finale.

In seguito mi sono reso conto che altri avevano un armamento più completo e trovavo ancora più soddisfazione nell'headshot.

Poi è arrivato il primo sblocco: UNLOCK. Le mine anti-uomo. E il mio appostamento è diventato più sereno. Poi ho scelto lo zoomx4 e gli headshot sono aumentati. E piano piano ho cominciato a notare che avevo bisogno di altri unlock, altri award.

Ho studiato come ottenere più punti. Divento squadleader in mappa Only Knife e ottengo almeno 100 punti quando in una partita normale, niubbo come sono, ne ottengo forse 10 (divertendomi).

E il gioco cambia. Non gioco più a BF2142 per vincere partite ben giocate e fare ciò che mi va, ma "nongiochi" a ottenere AWARD.

In un altro modo, ma sto di nuovo facendo.

È vero, forse sarei libero di giocare anche senza sblocchi, ma non sarei alla pari con gli altri! Ho giocato parecchio al primo Unreal Tournament. Entravi nel game e ciò che ti differenziava era la sola esperienza di gioco. Perché questa politica è cambia-

SOMMINISTRAZIONE

Sostantivo in genere associato alle sostanze dopanti e di conseguenza di casa anche in tema di videogioco.

VILLA

Ormai assurto a icona erotica per tutta la lettoranza femminile, la Villa continua a esser prodigo di spunti, gettando ogni mese lo Xam nel turbinio dei rimorsi nel faticoso momento della scelta delle mail da pubblicare/scartare.



XAM

Omo di gran profilo intellettuale (in quanto lettore di TGM prima ancora che redattore - vedasi lettera di Sir Drake), attualmente alle prese con la grande tematica dell'equilibrio; come fare a raggiungere il fondo di quest'asse per ginnasti con un paio di piedi piatti taglia 46?

X E MELE

Associare i due elementi equivale quasi a peccare di onestà intellettuale; eppure pare che le due entità possano costituire un prossimo invalicabile baluardo contro i nostri amati PC.



ta? Posso comprendere le ragioni commerciali in prodotti con fee mensile, ma negli altri? Era proprio necessario? Non riesco a svestirmi dall'hardcore che regna dentro di me?

Gabriele Villa

Poi passa. È una bestia, quella dell'achievement, che ti può prendere in qualsiasi momento; mentre credi di aver raggiunto il Nirvana videoludico o intanto che canti sotto la doccia. Se hai il cuore duro prima o poi ti prende. Ma come ti prende, è anche vero che passa. Bisogna solo vedere quanto abbia attecchito. A me è durata lo spazio di un Bioshock, poi ho mollato, preso da altre non meno malate passioni; in Halo 3, per esempio, passo una metà del tempo a giocare e l'altra metà a osservare quel che ho combinato, soffermandomi sui particolari dei brute colpiti, sulle esplosioni e sui magnifici fondali. E fotografando sino a limite massimo raggiunto (ahimé). Son tutte malattie; basta prenderme atto. Quei signori che sviluppano, poi, le inventano tutte pur di trovarcene di nuove, ravvivando la bestia che è in noi. <inserir suono campionato

dell'urlo di battaglia di King Kong, edizione 360>

Lo scuro, polveroso PC

Cara TGM e caro Xam, ho pensato un po' se scrivervi o meno questa mail: recenti discussioni e letture mi hanno spinto a dirvi la mia. Ciò che sto notando è che la gente si sta stufando di programmi da installare e disinstallare, schede video da comprare, eccetera... Ora si vuole mettere il gioco dentro alla fiammante Xbox 360 e partire subito a giocare, oppure tirare fuori dalla custodia il luccicante MacBook tra lo stupore degli astanti per essere subito pronti a navigare. Una sola parola imperversa, ovvero "semplicità": come semplice è il bianco che accomuna i due oggetti di cui sopra.

E lo scuro, polveroso PC, all'avanzare di tutto ciò, cosa può fare? Per ora poco, anche grazie alle mirate campagne pubblicitarie dei due "antagonisti": chi non ha mai visto i famosi video "Mac vs PC"? O le sempre più frequenti réclame televisive sui giochi della 360? E invece chi fa pubblicità al PC? Ultimamente sta piuttosto succedendo il contrario; si sentono sempre più frequenti attacchi al mondo dei computer: chi critica la pirateria, chi critica i punti deboli del PC rispetto "agli altri due". E questioni come la spesa per un PC rispetto ad un Mac (o a una 360 più adeguata TV) passano in secondo piano (sì, sto tirando in ballo il backstage di febbraio del ToSo). Devo dire che sentire e pensare a questi discorsi mi fa riflettere, perché - sarò pessimista - ma vedo un futuro costellato da X e mele: "Ben venga, è la naturale evoluzione della specie", diranno molti. Ma è davvero così?

Enrico "Errox" Barca

Sarà il mese particolare, ma avrei la pruriginosa tentazione di rispondere per l'ennesima volta e con ampi ricami a mascherare: chisseneimporta. Niente di personale, eh. Solo che in questo genere di diatribe mi sento un pulviscolo nel deserto. Non che nel merito delle altre discussioni, noi, povere e insignificanti creature terrestri, si abbia qualche

peso. Però davanti al mostro delle Grandi Leggi di Mercato la sensazione è proprio palese, direi quasi disarmante. Ci troveremo tra cinque anni persi in un bosco (virtuale) di meli? Bah, se il prezzo sarà ragionevole (non lo sarà) e ci troveremo tutti gli applicativi utili e inutili che ci servono, ben venga. Chi sono io per oppormi all'eleganza?

Stesso discorso nel caso dello scatolotto bianco: se i suoi ventoloni reggono e il divano resta comodo, perché no? Tanto lo so che questi vecchi rottami inquinanti che abbiamo sotto le scrivanie alla fin fine sono un mostro incontrollabile al pari delle leggi di mercato. Hai voglia ad abatterlo a colpi di mele o X affilate; alla fine rialza sempre la capoccia, anche perché non è ben chiaro quale sia questa capoccia. Sii sincero, Enrico, tu ci credi davvero all'estinzione del PC come specie?

I futuri possibili

Ave, redazione di TGM. Vi seguo da molti anni, e da anni penso e ripenso a cosa possa scrivervi. Poi, un giorno, mentre stavo rigirando tra le mani la sacra confezione di Monkey Island 3, mi è caduto l'occhio sullo strillo: "Incredibile Grafica ad Alta Risoluzione (640x480)".

Ma che... Oggi siamo abituati a risoluzioni 1600x1200, texture di una definizione talmente elevata che se guardo quelle di Morrowind mi metto a piangere. Come facevano a piacerci giochi così arretrati nel passato? Poi capisco: "scemo" - mi dico - "il passaggio è graduale".

Infine mi sorge un'idea balzana: E se, all'epoca di Monkey Island, avessimo potuto vedere Oblivion? Avremmo pensato si trattasse di fantascienza? Avremmo visto una cosa non credibile? Se all'epoca qualcuno avesse parlato di antialiasing 16x e filtro anisotropico ne avremmo riso.

Ora, se potessimo dare uno sguardo a cosa ci aspetta nel futuro, cosa vedremmo? Dovremmo aspettarci uno SLI a 8 schede? Un - se sarà pronto - Duke Nukem Forever con antialiasing 64x? O una risoluzione talmente elevata da rendere invisibile una

NON RIESCO A SVESTIRMI DALL'HARDCORE CHE REGNA DENTRO DI ME? GABRIELE VILLA

qualsiasi seghettatura dei bordi? Immagino - ma probabilmente sbaglio - che oltre un certo punto i modelli poligonali non possano andare, ma immagino anche RAM di dimensioni quali 1024 GB, schede video da 4 TERA di RAM, frequenze da far impallidire un subwoofer, ma che tengono insieme un computer mostruosamente potente da far girare al massimo "Oblivion 7"... Dico, ve lo immaginate? Avete mai pensato cosa ci riservi il futuro? Immaginereste un Winsozz 2099 che si avvia in meno di un minuto? Naaah... (non basta pensare alla realtà come fine ultimo da ricreare? ndSS)

Francesco Gallo - Mewster

Di tutti i futuri possibili, l'unica certezza sta nel negare la tua ultima ipotesi. Quale che sia la configurazione in atto del nostro PC (sempre se non si sarà estinto - vedi lettera precedente), sappiamo per certo che il nostro sistema operativo di fiducia non riuscirà ad avviarsi in meno di un minuto di tempo.

Ciò detto possiamo anche partire con il giochino dello sguardo nel domani; armatici di un bel mazzo di carte o di una sfera di cristallo, vorrei però saltare a piè pari la direzione presa da Francesco, per imbracciarne una nuova e più appetitosa. COME giocheremo domani? Quali saranno i nuovi paradigmi ludici? Quali generi andranno per la maggiore? Sono consapevole del fatto che dare una risposta sensata equivalga a fregiarsi della nomea di designer e magari di trovar lavoro in battuta negli uffici milanesi di Ubisoft, però proviamoci. Si sa mai. E poi, davvero, che ci frega di quanti tera di RAM possa avere una scheda video?

AU REVOIR

A Pasquetta ho avuto l'illuminazione (l'ennesima...); devo inventare qualcosa che coniughi la bellezza dello stare spiacciati sopra una brandina al sole e il videogiocare. Luce ambientale e videogiochi sono nemici, si sa. Ma perché non ipotizzare? Chessò, un monitor senza confini che riempia di disegni a tre dimensioni lo spazio aereo sopra al giardino. Dovrei astenermi dal Chianti. E dal limoncello. E dal liquore alla liquirizia. E da...

I VENTUN PASSI E ALTRI RACCONTI

Puntate il vostro browser su wetellstories.co.uk e date un'occhiata a quel che ha pensato questo manipolo di scrittori inglesi; si tratta di una collaborazione sperimentale con alcuni game designer allo scopo di ricercare una nuova forma narrativa. Le storie sono tratte da alcuni classici della letteratura, riletti attraverso ben noti strumenti web quali blog, web game o altro. I ventuno passi, per esempio, si ispira a un thriller di John Buchan (I 39 passi) e utilizza un percorso guidato su Google Earth, ripercorrendo (nel senso letterale del termine) l'avventura di un giovane londinese che assiste a un omicidio. Per ora due storie. Nelle prossime settimane, forse, qualche game.



RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@sprea.it



Prima di passare alle lettere, ci tengo a ringraziare delle persone: la prima è Carlo Pedersoli, con lui sono cresciuto, conosco i suoi film praticamente a memoria e lo reputo uno dei più grandi personaggi del cinema tutto. Grazie davvero. Poi voglio omaggiare le persone che hanno dato vita al circolino "Amiamo il Raffo per amare noi stessi", una specie di setta nata sul forum di TGM Online che da qualche giorno ha raggiunto i 1300 messaggi, la maggior parte dei quali del tutto inutili; quindi evviva a Valefedede, -fAnTaStIkO-, Dark Frank, MrBungle, Zabov e a molti altri sciagurati che non cito per problemi alla prostata. La barza che fa ridere solo me:

Un uomo alla moglie:
- Cara, conosco una barzelletta così divertente che ti farà cascane le tette dalle risate! La guarda per un istante...
- Ah, scusa, vedo che la sai già...

Raffo

■ ACQUA E MENTA

Ave, sommo Raffo. Preparati perché ho un interrogativo a cui nemmeno tu, il più sacciente dei sapienti, saprai rispondere. Sei caldo? Bon, allora vado! Per quale insulso motivo mi accade che se mangio una caramella alla menta e poi bevo dell'acqua (specialmente se è fredda), ho delle terribili fitte al cervello? C'entrano gli alieni? O Chuck Norris? O Donzo? O forse sei proprio tu, che mi fai le macumbe? Bon, tanto so che non mi pubblichi, torno tra le mie fottute pareti da biNbominKia nOOb. Ciao...

CamilloCorleone

Caro Camillocoso, il tuo problema

è ben conosciuto in medicina e si chiama "Idiozia Maxima" 🤪. Ora ti spiego: siccome il tuo crapino per funzionare ha bisogno di una temperatura costante di 36,7 gradi, nel momento in cui per qualche strano motivo (come quello da te menzionato) tale temperatura si abbassa, il tuo elementare sistema cognitivo va in pappa e te lo fa capire nel modo più basilare ed efficace possibile, procurandoti del dolore. Per porre rimedio a questo fastidio c'è solo una soluzione: diventa intelligente 🤪.

■ IL DRAMMA DI UN UOMO

Estetico Raffo, leggo da sempre la tua rubrica (o almeno, a me sembra un'eternità) e spesso mi sono trovato d'accordo con te sulla particolare visione che hai del gentil sesso: sono ormai alcuni mesi che sono andato a convivere con la mia fidanzata e le cose stanno cominciando a prendere una brutta piega. Comanda lei su tutto, ha deciso lei i mobili da comprare e i colori dei muri, inoltre vuole sposarsi con me e poi fare dei bambini. La cosa più grave però è che spesso mi guarda come un povero mentecatto, perché dice che quando guardo la televisione lei è come se non esistesse e non l'ascolto mai.

Fabry

Vedi caro Fabry, anche io convivo ormai da un po' e solo ora sto cominciando a capire che le femmine non si esprimono come noi, cioè se io voglio dire una cosa la esterno seguendo un processo piuttosto semplice: metto insieme delle parole in modo che assieme esprimano un concetto. Le femmine no! Loro per esporre un concetto prima valutano se quello che vogliono dire può essere interpretato in più di un modo, una volta che lo hanno stabilito, analizzano la frase, tolgono alcuni elementi che la rendono comprensibile e poi la espongono. Questo fa sì che non si capisca mai nulla alla prima

volta, e che nel ripeterlo (uguale) loro abbiano la prova che loro capiscono tutto al volo mentre noi siamo dei cerebrolesi 🤪. Infine le femmine parlano in codice e sono vendicative. Tanto per citare alcuni esempi, se una femmina ti dice: "Fai pure", vuol dire che non lo devi fare e che se procedi, lei te la farà pagare cara. Se una femmina dice: "Niente", vuol dire che c'è qualcosa e che ti devi preparare. "Amore cosa c'è?" - "Niente". Ecco, ora sei fottuto 😊. Anche quando dicono: "Bene", vuol dire che è male, significa che sta arrivando l'uragano, perché quel "bene" trasuda vendetta e malevolenza. "Oh 'more, stasera torno tardi che ho il poker con gli amici" - "Bene"... vuol dire che sei cornuto. Certo "bene" non è grave come quando dicono "OK". L'OK usato da una donna è una dichiarazione di guerra, vuol dire che prima dell'OK ci sono state altre frasi che avrebbero dovuto farci capire che proseguire era altamente sconsigliato, per esempio un campanello d'allarme è il "Grazie mille". Grazie mille, vuol dire che una femmina si sente colpita nell'orgoglio, che uno sgarbo le è stato fatto o che lei l'ha interpretato come tale. Ma la vera frase che ci deve far auspicare una morte veloce e indolore (che non ci verrà concessa) è il "Non ti preoccupare, faccio io 😊". Questo vuol dire che ci è stato chiesto di fare qualcosa, non ci siamo riusciti (soprattutto come voleva lei) e quindi ora si arrangerà da sola... ecco, dopo di questo in genere arriva l'OK e per noi è finita. Vedi caro Fabry, questo costante tentativo di metterci in difficoltà con frasi criptiche deriva dal fatto che loro ci odiano, e il motivo è molto semplice: non sanno fare la pipì in piedi. In effetti anche io non farei proprio i salti di gioia nel constatare che miliardi di persone (i maschi) sanno scrivere con la pipì sulla neve, per non parlare del fatto che quando sono sfasciate di alcool non hanno bisogno di appartarsi per svuotarsi, dato

che a noi basta un albero e anda. Una donna ogni volta che vede un maschio fare la pipì in piedi, impazzisce di rabbia e maledice il genere umano tutto (per questo si odiano anche tra loro, perché noi maschi non bastiamo a placare la loro ira).

■ TUTTI IN FORMA CON IL RAFFO

Elastico Raffo, non sono un tipo che ama dilungarsi in inutili preamboli, quindi vengo subito al punto della questione: sono un po' grassoccio, non sono un enorme ciccione ma robusto sì, in passato mi sono iscritto in palestra, ho fatto diete, cyclette, corse variegate ma non ho mai perso peso in maniera accettabile, come posso fare? Mi affido al tuo genio per risolvere il mio problema. Con immutata stima.

Alberto Sax

Caro il mio paffuto amico, in effetti perdere peso è un bel problema, specie quando si passa la trentina e il metabolismo fa sì che per ogni kg di cibo ingerito se ne accumuli 1,20 in grasso. Io però ho trovato la soluzione, e ora te la illustro 😊. Comprati delle gomme da masticare con le quali sia possibile fare delle bolle: come tutti sappiamo, la temperatura del nostro corpo è per la maggior parte dell'anno superiore a quella esterna, quindi producendo delle bolle con la gomma da masticare, l'aria ivi contenuta, essendo più calda di quella esterna, tenderà ad andare verso l'alto. Questo farà sì che, finché terrai ben stretta coi denti la bolla di cicca, il tuo peso sarà sensibilmente minore e potrai goderti la vita. 🤪

■ LA LETTERA SCELTA A CASO DEL MESE

Questo mese niente lettera scelta a caso del mese, perché Riki è una capra e non riesce a far stare in una pagina 4 lettere in croce.



VISTA MAGAZINE

- Vista sotto torchio! Scopri quali bugie girano su Windows e quali, invece, sono le promesse non mantenute dal sistema operativo più discusso di sempre
- Google Documenti sfida Microsoft Office 2007. Ecco come realizzare i tuoi documenti per l'ufficio e la scuola senza dover installare alcun software
- Tutti i segreti per trasferire i tuoi film preferiti su qualsiasi tipo di lettore audio e video usando solo programmi gratuiti
- Il Prompt di Vista: usalo per eseguire i programmi e gli strumenti più avanzati del tuo sistema operativo
- FeedJournal.com, il modo più facile e divertente per produrre da solo il tuo giornale e fare concorrenza a TGM!

A soli: 2,50

GIÀ IN EDICOLA



PSM

- Le prime sensazionali immagini di MotorStorm 2.
- Resistance 2: Insomniac porta il suo sparatutto PS3 a un altro livello.
- Una nuova clamorosa anteprima di Grand Theft Auto IV.
- La recensione in esclusiva di Yakuza 3, dal nostro inviato in Giappone.
- La prova completa di Gran Turismo 5 Prologue.
- PSM esce, come sempre, in due versioni: a € 5,50 (con DVD video allegato) e a € 4,50 (senza DVD)

IN EDICOLA!



NINTENDO LA RIVISTA UFFICIALE

- Wii Fit: la verità sulla rivoluzionaria palestra da salotto!
- Mario Kart Wii: gucci online, arriva la recensione
- The World Ends With You: uno strabiliante GdR firmato Square Enix, recensito
- Dragon Quest Swords: quando il telecomando Wii diventa una spada!
- Wii Ware: alla scoperta del nuovo servizio di giochi da scaricare.

A soli: € 5,50

IN EDICOLA!



XBOX 360 MAGAZINE UFFICIALE

Le recensioni di Grand Theft Auto IV, UEFA Euro 2008, Viking: Battle For Asgard e di tanti altri giochi.
Le anteprime di SoulCalibur IV, Infinite Undiscovery, Aliens: Colonial Marines, Top Spin 3.
Nel DVD a doppio strato allegato: 11 demo giocabili, 11 video in HD e, in esclusiva, 4 immagini giocatore di Atari per il vostro Xbox 360.
A soli (prezzo): € 8,99

USCITA IN EDICOLA: 2 MAGGIO 2008



GAME PRO GIÀ IN EDICOLA

- GTA IV: 16 pagine di speciale esclusivo!
- Super Smash Bros. Brawl: la recensione
- Race Driver GRID: TOCA cambia nome e contrattacca!
- Questione di orecchio: il sonoro nei videogiochi
- Servizio vincente per Top Spin 3

A soli € 6



COMPUTER MAGAZINE GIÀ IN EDICOLA

- Nuovi processori e tecnologie: ecco come scegliere il meglio per il tuo PC.
- BitTorrent ed eMule finalmente lavorano insieme!
- Nvidia batte tutti i record con la nuova scheda video GeForce 9800GX2
- Service Pack 1 per Vista: istruzioni per l'uso
- Fai da te: costruisci un mini-PC da salotto

A soli: € 2,90, € 5,50 con DVD



Adso da Melk è uno dei fondatori di NGL, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGL Lan e SMAU ILP. Attualmente si occupa dell'ideazione di sistemi PvP nei MMORPG che si discostano dal solito clicca-clicca, e senza copiare DAOC.

■ A cura di Adso adso@sprea.it

HOMO CONNECTUS

Due interi giorni senza ADSL portano un uomo a riflettere sulle sue priorità, passioni e bisogni impellenti. È possibile, oggi come oggi, videogiocare senza essere interconnessi?

Grazie all'innovazione tecnologica, a un mondo sempre più cablato e alle decisive politiche anti digital divide adottate con ferrea decisione e impegno politico nel nostro paese (è ironico, eh...), da qualche tempo sono uno di quei fortunati/sfortunati che lavora direttamente da casa. Fortunato per ovvi motivi: stai a casa tua, non hai sbattimenti per il viaggio, meno benzina sprecata, mangi cose sane, non devi per forza avere a che fare con colleghi/e rompiballe con i quali fare per forza buon viso a cattivo gioco. Sfortunato per altre ragioni, forse meno ovvie: ti alzi e ti siedi al PC senza soluzione di continuità, interagisci con pochissima gente, il frigo è sempre a portata di mano, "perché cambiarsi d'abito?", "che tempo ci sarà fuori?", e via così.

Se poi il tuo lavoro e la tua Principale Passione e Santo Passatempo passano ambedue tramite l'utilizzo dello stesso mezzo tecnologico, le cose si fanno ancora più ardue: a un certo punto decidi che hai finito di lavorare e lanci il tuo gioco preferito del momento. Senza interruzioni di sorta.

"Il Paradiso", penseranno alcuni. "L'Inferno" diranno altri. E ci sta tutto... dipende dalle proprie priorità di vita, dall'educazione ricevuta, e da quanto crepuscolare è la nostra indole (a scampo di equivoci, la mia lo è di bella). Un circolo vizioso fatto di tastiera e mouse utilizzati per lavorare, per comunicare con chi lavora a distanza con me, per svagarsi di tanto in tanto simulando una di quelle lunghette pause caffè da ufficio andando a indugiare su qualche sito di informazione o forum di gaming flammoso e, giunta la sera, per tuffarsi nel solito gioco online

di massa, quello di cui continui a parlare tanto male ma dal quale, in attesa di un nuovo MessiaH che potrebbe essere rappresentato dall'era di un barbaro cimmero o da un martello da guerra, non riesci proprio a staccarti, rimanendo nella stessa identica e malsana postura che hai assunto da quando ti sei svegliato, fino a quando decidi che è troppo tardi per poterti massacrare oltremodo e spostarti il tuo sontuoso deretano dalla sedia da ufficio comprata all'IKEA fino a doppiare i ben 5 metri che ti separano dall'oblio del lettone.

Questa la routine tipica di una tua giornata lavorativa. Ma un giorno qualcosa accade. Succede che per un non meglio precisato guasto, causato da un ancor più non meglio precisato scavo in una qualche remota zona che guarda caso interrava tutti i cavi e la fibra che porta la tua amata connessione dalla tentacolare metropoli milanese fino alla tua cittadina di provincia incastonata nello splendido panorama dei laghi e delle valli prealpine, ti riporti bruscamente ma inesorabilmente alla realtà.

È un venerdì pomeriggio e pensi "figata, sono fisicamente impossibilitato a lavorare" e dovendo fare qualche commissione ne approfitti per uscire un po', che tanto la linea tornerà presto e per quella sera potrai rituffarti nel mondo dalla grafica un pelo cartoonesca che ti tiene prigioniero da anni.

Ma la cosa è seria, più seria del previsto, e per l'ora di cena la magica lucina del tuo router, che dovrebbe brillare di un fisso verde smeraldino, ancora latita e ti lascia lì solo a languire nonostante i ripetuti resettoni che continui ad



effettuare nella speranza di una miracolosa quanto improbabile resurrezione.

Ma nulla accade.

"E ora? Cosa faccio?" è la domanda che balena sempre più ossessivamente nella tua testolina da giovane drogato del gaming, da piccolo accolito dell'internet addiction, da grande sostenitore dell'assunto "la televisione succhia un bel tot". Potresti lanciare uno dei tanti giochi "single player" (detto con una nota di malcelato disgusto) che ti sei ostinato ad acquistare nei mesi passati. Giochi che hai regolarmente pagato, installato e giocato per manco un par d'ore giusto per vedere, visto che ne parlavano tutti come capolavori annunciati, e che hai tutto sommato apprezzato ma che, ahimè, non erano "online". C'è quel bel giuoco, ambientato in una cittadina subacquea in stile anni '50, che hai piantato praticamente all'inizio, quando devi decidere se uccidere o meno la "sorellina" agonizzante; perché non rispolverarlo?

Lo lanci e, in effetti, è una gran figata; ti prende parecchio. Ma non è online, non c'è gente con cui interagire. O meglio, non c'è gente "vera" dalla quale sentirsi infastidito e della quale lamentarsi continuamente, per il continuo

spam in chat generale e per il turpiloquio assolutamente gratuito. E poi non c'è l'alt tab. Non hai la possibilità di saltare di qua e di là nei momenti "morti" del gioco (fosse anche un caricamento lunghino) per spulciare quel sito, per flammare sul solito forum, per cazzeggiare insomma. Oddio, c'è la possibilità di lanciare il gioco in finestra ma quel tipo di gioco lì, o forse la potenza infima del tuo PC, non permettono di poter godere appieno delle due cose.

E allora ti stufi, e ti rendi conto che, quantomeno per quello che ti riguarda, un PC non interconnesso alla Rete delle Reti non ha più alcun senso. È un elettrodomestico desueto, senza alcuna utilità, come un telefono a rotella degli anni che furono, come il mangiadischi Penny tanto in voga negli anni '70, come un cellulare a valigetta su rete analogica ETACS. Senza una connessione (a banda larga ovviamente) il tuo compagno di mille avventure casalinghe è assolutamente inutile, anzi è noioso. E tanto vale spegnerlo.

O forse sei tu che sei cambiato, o ti sei davvero ammalato. Sei un nuovo tipo di umanoide, un Homo Connectus, e non è detto che questa sia necessariamente un'evoluzione dal Sapiens Sapiens. Anzi.

Backstage

IL PC È TALMENTE AVANTI DA FARE IL GIRO E RIMANERE INDIETRO



La macchina più versatile e più potente, in grado di offrire infiniti spunti per nuove tendenze, non coincide con quella più utilizzata, capita e amata.

Ualone ualone@sprea.it

Quello di essere talmente tanto "qualcosa" da fare il giro e diventare così l'opposto, è un fenomeno che ha avuto il suo bell'utilizzo nelle chiacchierate in redazione: "sei talmente old che fai il giro e sembri new" è un esempio (tra l'altro, appartiene al sempre stimato dott. Auletta. ndToSo). In questi giorni riflettevo sul fatto che al PC accade, secondo me, proprio qualcosa del genere. Cerco di spiegarmi con un esempio mirato. Prendiamo, per dire, la musica. È indubbio che il computer sia il mezzo migliore, ad oggi, per scaricare (acquistare) musica in formato digitale e poi riversarla sui propri lettori MP3. Ma è su questi ultimi che è più cool ascoltarla, la musica. Di certo non con il PC, a meno di rare postazioni studiate apposta. La diffusione della musica digitale, insomma, è avvenuta grazie al PC, prima e unica macchina che nella seconda metà degli anni Novanta poteva offrire un accesso a Internet adeguato al download di file da circa 5 mega l'uno. Ma tutto ciò è diventato figo grazie all'iPod e ai suoi simili. Grazie alla possibilità di portarsi in giro tutta questa musica scaricata con il computer e

non lasciarla relegata lì, a quella postazione generalmente utilizzata per lavorare in modalità un po' ufficio, giocare in modalità un po' nerd o chattare in modalità un po'... non mi viene il termine. Ecco, il problema è probabilmente proprio legato alla "fisicità" del personal computer, e alla sua "posizione geografica casalinga". Il PC, per quanto si sia sviluppato negli ultimi dieci-quindecimanni un certo senso estetico (grazie soprattutto ai modder e, più in generale, agli animali da LAN party), che difficilmente esce fuori dall'ambito in cui è nato, rimane un oggetto abbastanza brutto, all'occhio. È ingombrante, può stare solo fermo ed è inserito, generalmente, in una posizione in cui si fa poco altro. Anche i monitor non aiutano e, paradossalmente, sono piagati dallo stesso "essere talmente avanti da rimanere indietro" di cui soffre il PC: hanno risoluzioni fantastiche, ma sono piccoli. 1920*1200 pixel non li ha nessun televisore sul mercato, ma i monitor per computer "costringono" queste risoluzioni in 24 pollici di roba. E così, tra chassis ingombranti e monitor piccoli (ho fatto l'esempio dei 24", ma il monitor medio non arriva alla ventina), il computer va utilizzato da

vicino. Cioè, fa nascere l'abitudine di "essere al PC", che è un po' come essere slegati dal resto del mondo. È un po' come entrare nelle vecchie cabine telefoniche perché quello era l'unico posto in cui era possibile fare una telefonata per strada, prima della diffusione dei cellulari (sì, lo so, è un esempio meraviglioso). Chi sta al PC, generalmente, dà le spalle al resto della casa. Assume una posizione che all'esterno sembra di grande concentrazione, di momentanea(?) assenza, di rapimento, clausura... e altre immagini del genere. Mi rendo conto di queste cose da quando è molto facile utilizzare tanta multimedialità con oggetti da salotto, che generalmente vengono sistemati in combo con un grosso televisore e ti permettono di stare sul divano a godere, in modo più spensierato, di ciò che vuoi. Penso a PlayStation 3, Xbox 360, Apple TV e simili. I sistemi sopracitati non fanno altro che una piccola e mirata parte di ciò che il PC può fare da anni e anche molto meglio. La quantità di settaggi disponibili su computer è anni luce avanti rispetto alla customizzazione che puoi avere con una console o un oggetto da salotto, o con un lettore portatile o un palmare e via dicendo. Ma questa maggiore personalizzazione e "profondità di setup" relegano di fatto il PC al ruolo di postazione tecnica. Cioè, tu puoi avere in casa delle meravigliose luci colorate,



soffuse, regolabili eccetera. E poi c'è il contatore della corrente. Ecco, il PC sta diventando un po' quello: il contatore della luce. Anzi, dirò di più. In futuro sarà nettamente così. Quello che oggi è un oggetto ben definito, che ha la sua personalità e viene utilizzato in modo massiccio, in futuro sarà paragonabile all'accrocchio dell'Enel (o di AEM, per par condicio), a un router, a una centralina. A oggetti che stanno lì non per essere utilizzati, ma per permetterti di utilizzare altri oggetti. Mi piace troppo quest'immagine della macchina più potente che si sacrifica, che fa il lavoro sporco, che se ne sta... toh, nel backstage. Talmente avanti da fare il giro e rimanere dietro (le quinte).



THE GAMES machine

RAINBOW SIX VEGAS 2

Le squadre speciali di Ubisoft di nuovo sui nostri computer!

ALIENS COLONIAL MARINES

Il terrore xenomorfo sta per tornare più letale che mai...

WARHAMMER ONLINE

EA Mythic mostra a Parigi come si combatte contro Blizzard!

SOLO SU TGM!

FALLOUT 3

Faccia a faccia con Bethesda per sapere tutto del suo attesissimo blockbuster!

DOSSIER

IL MERCATO SECONDO THQ - UCRONIE: QUANDO I "SE" DIVENTANO STORIA

THE GAMES MACHINE N°234 - MENS - ANNO 19-08 € 3,99

